ESPECIAL CARRERAS 62

CLUB Nintendo®

EDICION 6-11

Colombia	$ 2.600,00
Venezuela	BS 950,00
Ecuador	S/
Puerto Rico	US$ 2.00
Panamá	US$ 2.00
Costa Rica	C/
Rep. Dominicana	$

PAGINA 64

- INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64
- ZELDA 64

GAME VISTAZO A:

TETRIS PLUS

INFORMACION SUPERNESESARIA

- SPACE INVADERS
- ARKANOID

TIPS de

- MISCHIEF MAKERS
- GOLDEN EYE 007
- TETRISPHERE
- HEXEN

SAN FRANCISCO RUSH EXTREME RACING

- MULTI RACING CHAMPIONSHIP
- F1 POLE POSITION
- TOP GEAR RALLY

37634 13138 01

MAKROGAMES LTDA. Av. 7 No. 120 A 13 Tel.: 612 4967 SANTA FE DE BOGOTA, COLOMBIA Puntos de Venta: BOGOTA Mundo de Nintendo tel.: 6124845; Casa Estrella Unicentro & Galerías; Blockbuster. CALI: Super Ley; Blockbuster. MEDELLIN: Super Ley; Galerías San Diego y Obelisco; TUNJA: Wifer; NEIVA: Mundo de Nintendo.

editorial

Como eres un fiel lector de Revista Club Nintendo, te habrás dado cuenta de que los relanzamientos para la consola de 16 bits se han convertido en algo muy común durante este año, pero . . . ¡tengo una gran noticia que no puedes dejar de leer!, "Nintendo of America" ha decidido relanzar el Super Nes, pero con una gran diferencia al que actualmente conoces: su tamaño.

El nuevo Super Nintendo tiene exactamente las mismas funciones pero en un espacio físico menor, aún más pequeño que el N64. Pensamos que para cuando estés leyendo este ejemplar, este producto ya esté saliendo al mercado.

No sabemos acerca del probable valor de la pequeña gran maravilla, pero esperemos que sea equivalente a su tamaño.

El Editor

RECIBIMOS CARTA DE:

COLOMBIA

JUAN GUILLERMO VIDES - HECTOR HUGO YEPES - DARLYN JOSE GARCIA - HAROLD MARTINEZ - CRISTIAN REYES - OSCAR MORENO - DIDIER ARCOS - JAIME ALONSO PATIO - WILSON BOHORQUEZ - YHON FREDY FRANCO - LEONARDO RAMIREZ - JOSE ENRIQUE LOZANO - JOSE JULIAN RESTREPO - RAFAEL CARDONA - EDGAR MALAGON - RUBEN DARIO C. - JULIAN DAVID P. - LEON DARIO B. - JOHN FABER PAEZ - ALEJANDRO GIRALDO - GARETH HUFFINATON - OSCAR OSORIO - DIEGO TORRES - LUIS FERNANDO GARCIA - VICTOR & JUANCA (FIDO) - DANIEL MARIN - FRANCISCO JAVIER LOZANO - LUIE FELIPE GUZMAN - DANIEL VIVAS - LUIS VELEZ - FEDERICO NAVIA - MICHAEL ARANGO - URIEL ALBERTO CASTRO - FERNANDO MOSQUERA - ANDRES FELIPE ROJAS - CARLOS BONAGA - ANDRES MAURICIO GOMEZ - KIM WU - EDWIN CARDENAS - HERMANOS PABA ZARANTE - CARLOS ANDRES JIMENEZ - LUIS HERNANDO MARTINEZ - HAROLD YEPES - HERNANDO VELEZ - JUAN CAMILO SOSA - CARLOS ARTURO ANGEL - HAROLD MALDONADO - SOREN SIERRA - LEONARDO LA ROTTA - SEBASTIAN LA ROTTA - JONATHAN MADRID - JOS ENRIQUE LOZANO - PAUL ANDRES JIMENEZ - ALEXANDER RUIZ - ROSHEL JOUS JESSIE .

VENEZUELA

ANDRES ELOY CAMPOS - ALEJANDRO BONDAVALLI - ALEXIS RANGEL - ANDRES GOMEZ - CLAUDIO CRINCOLLI - DANIEL A. - DANIEL GUEVARA MONSALVE - E.Y. CHAVEZ - FEDERICO R. Y ALEJANDRO M. - FELIX M., ALFREDO A., ANDRES M., RAMON M., OSCAR A. - FRANCESCO JOSE IANNOLO OLANO - HECTOR RODRIGUEZ - JAVIER - JORGE VILORIA - JOSE GONZALES

REVISTA CLUB NINTENDO Nº 62
EDICION Nº 6-11

Revista coeditada entre
Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y Editorial Televisa Colombia S.A.

Director General
Teruhide Kikuchi
Director de Administración
Jorge Stone
Director Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra
Producción
Network Publicidad
Diseño
Francisco Cuevas
Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal
Editorial Televisa Colombia S.A.
Presidente
Laura D. B. de Laviada
Gerente General
Emiro Aristizábal A.
Director de Producción
Gustavo A. Ramírez H.
Editor
Helio Galaz Guzmán
Asistente editorial
Orlando Vejar
Ventas de publicidad
Gerente de publicidad
Pablo Jimeno Gómez
Teléfonos de publicidad
Bogotá: 4139030 - 4139300
Medellín: 2682936 - 2666948
Cali: 644220 - 644221

Revista **CLUB NINTENDO** Nº 6-11 (MR) 1997 Nintendo of América, Inc. All right reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertaiment System, NES, Super NES, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Colombia S.A., Transversal 93 Nº 52-03, Santafé de Bogotá D.C., Colombia.
Distribuidores: -Venezuela: Distribuidora Continental S.A., Caracas, Venezuela. -Ecuador: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Guayaquil, Ecuador. -Colombia: Distribuidoras Unidas S.A., Santafé de Bogotá, Colombia.
Impresa en Colombia por **OPTIMA LTDA.**
Printed in Colombia

Revista Club Nintendo no se responsabiliza por material recibido de cualquier tipo (no solicitado), ni tampoco por la devolución del mismo. Prohibida la reproducción total o parcial del material publicado en esta edición.

SUMARIO

DR. MARIO ***3***

TIPS DE:
- "MISCHIEF MAKERS" ***8***
- "HEXEN" ***16***
- "TETRISPHERE" ***22***
- "GOLDENEYE 007" ***38***

ESPECIAL DE VELOCIDAD:
- "F1 POLE POSITION 64" ***26***
- "TOP GEAR RALLY" ***29***
- "SAN FRANCISCO RUSH" ***32***
- "MULTIRACING CHAMPIONSHIP" ***35***

PAGINA 64:
- "ZELDA 64" ***37***
- "INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64" ***54***

CLUB NINTENDO RESPONDE ***62***

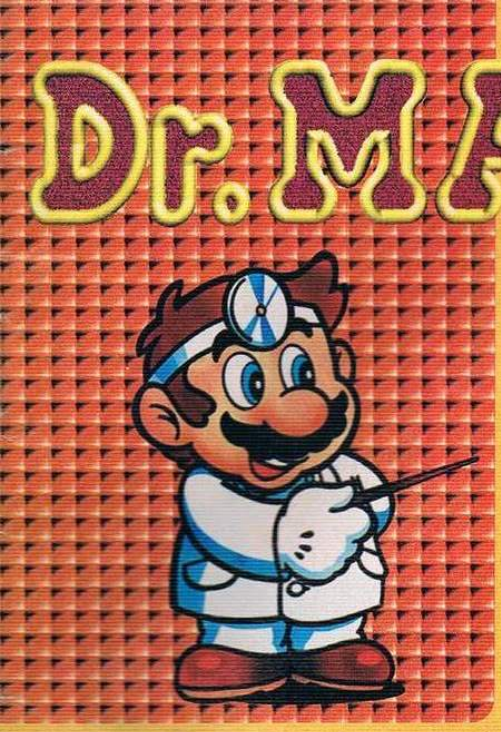
SUPER NINTENDO

INFORMACION SUPERNESESARIA:
- "SPACE INVADERS" ***19***
- "ARKANOID" ***48***

GAME BOY

GAME VISTAZO A:
- "TETRIS PLUS" ***51***

Dr. MARIO



Estimados amigos de Club Nintendo. Les he enviado ya varias cartas sin aún tener ninguna respuesta. Quiero saber si al cable de Audio / Video le pasa algo cada vez que lo desconecto.

ALFREDO GUTIERREZ CATALAN

Aunque ya hemos mencionado en ocasiones anteriores lo del cuidado que requieren los accesorios Nintendo, te volveremos a decir que si lo tratas con suavidad y dándole un trato seguro, lo más probable es que jamás le ocurra algo que lo pueda dañar. Es muy conveniente que cada vez que lo desconectes (ojalá sea sólo para guardarlo) lo hagas sólo para poder conectar tu SNES también, ya que la idea de Nintendo es poder usar un solo cable para ambas consolas y así evitar problemas de conección.

En un par de ocasiones, ví en Internet que hay planes de sacar al mercado el juego Street Fighter vs X-Men para el N64, ¿es cierto?. Y otra pregunta, ¿se puede usar la batería recargable del GB con el GB Pocket?

JOAQUIN ROBLES MIRANDA

Te diremos que la única compañía que podría sacar al mercado dicho juego es Capcom (por cuestiones de licencia) y como siempre lo hemos dicho, ellos se mantienen muy en secreto con sus planes (ni nostros que somos tan intrusos hemos podido sacarles información). Con respecto a tu segunda pregunta, lamentablemente no se puede, ya que la alimentación de corriente de ambos es distinta. Por si no lo sabías, Nintendo acaba de lanzar un eliminador de corriente especial para el GB Pocket.

Hola. Quiero que por favor me respondan algunas dudas e inquietudes que a diario acosan mi vida (nunca tanto, tampoco):

1. Cuando cambias la pantalla de presentación del juego Mario Kart 64 (al obtener las 4 copas de oro en los 150cc), ¿hay alguna forma de hacer que aparezca la antigua?
2. En este mismo juego, ¿qué obtienes del globo que cuelga, en Luigi Raceway?
3. ¿El Rumble Pak sólo se puede adquirir con Star Fox 64?

FRANCISCO PEREZ BAQUEDANO

La única forma de regresar la pantalla que dices es borrando todos los datos del cartucho. La verdad nosotros no sabemos si existe algún truco que te permita cambiar la pantalla sin tener que borrar tus records (lo cual no es muy favorable).
El premio que obtienes del globo es un Spiny Shell y a pesar de que es difícil agarrarlo, si es posible (Ace estuvo meses intentándolo sin obtener nada positivo).
Y con respecto al Rumble Pak, ahora ya debiera estar a la venta por separado, ya que cuando salió, sólo lo podías conseguir con el juego Star Fox 64 (y que realmente vale la pena comprar). Solo debes ir a un local de venta oficial Nintendo y pedirlo.

Por favor, díganme cuáles son los juegos más buenos (en cuanto a gráficos y sonido) para el formato del Game Boy. Traten de decirme a lo menos 3 y si pueden, con su respectivo valor en el mercado.

JULIO LOPEZ CRUZ

No podemos dar valores de juegos que estén en el mercado, ya que éste varia mucho entre tienda y tienda. Lamentablemente nos cuesta mucho poder decirte cuáles son los mejores juegos par Game Boy, pues nuestros gustos pueden ser muy distintos al tuyo.

¡Amigos Venezolanos! Sigan enviándonos sus trucos, dudas y sugerencias al número de Fax de Revista Club Nintendo: (582) 261 01 55 ¡Más fácil y más rápido!

Sigan enviándonos sus cartas a nuestra Editorial, indicándonos a qué sección de la revista va dirigida, ya que será mucho más rápido poder contestarles a todos ustedes.

Hola amigos de Club Nintendo. Me compré una máquina de Nintendo 64 reformado. Cuando lo compré me dijeron que andarían originales y copias. Alquilé Star Fox 64 original y lo rechazó ¿A qué se debe esto? Me lo pueden explicar por favor, gracias.

RICARDO ALFREDO PEROTTI

¿¡Qué!?, ¿Un Nintendo 64 "reformado"?... Creemos que está clara la razón por la que no entra el cartucho: has sido engañado por un pirata. No importa cuanta confianza tengas en el local donde has comprado tu consola, si no entra un cartucho original, es una señal muy notoria de que tu consola es pirata. Esta es una situación muy delicada, no sólo por el problema de que tu consola no sea original, sino también porque es posible que hayas dañado el cartucho que alquilaste. Aunque no podemos darte ninguna solución a tu problema nos vemos en la obligación de darte a tí y a todos los lectores el eterno consejo de Club Nintendo: Nunca confíen en ninguna consola ni accesorio sin sello de garantía oficial de Nintendo (aunque este tipo de consolas sean las favoritas de Ryo), la única forma de asegurarse que es oficial, es comprándolo en alguna tienda del distribuidor autorizado en tu país. Sólo de esta forma se podrán evitar situaciones tan lamentables como esta y la que esperamos no le suceda a ninguno de nuestros fieles seguidores.

Amigos de Club Nintendo. ¿Nos podrían dar algún password para el juego "DIRT TRAX FX" (SNES) ?

MARCO MORALES y RODOLFO VARGAS

Aquí tienen algunos passwords muy buenos para este entretenido juego.
HTJV: "The Forbidden Circuit"
XFBM: "Radical Circuit"
ZDPL: "Nightmare Circuit"

Me podrían decir cómo ingresar a los niveles ocultos del Cruis'n Usa.

FEDERICO COLANGELO

Para obtener los niveles especiales de este juego, debes ir a la selección de pista y entrar las siguientes combinaciones de botones: Para el "Golden Gate Park" presiona C-izquierda, C-abajo y L; para "Indiana" presiona C-arriba, C-derecha y L; para "San Francisco" presiona C-derecha, C-abajo y L.

¿Es cierto que el Disk Drive tendrá un valor de US$120?. Este dato me lo dijieron unos amigos de mucha confianza para mi.

MIGUEL ANTONIO BARRERA

Hay de todos tipos de personas en este mundo, partiendo por los mentirosos. Lo que nosotros como revista te podemos decir es que no habrá ningún anuncio oficial por parte de Nintendo, sobre este periférico, hasta el Shoshinkai próximo a realizarse a finales de mes en Japón. Esperamos poder asistir a dicho evento para poder traerte la mejor y más confiable información sobre los productos Nintendo, así que no te dejes engañar por sujetos que no tiene idea de nada.

Quisiera saber si es verdad que en Mayo saldrá el juego para Nintendo 64 Duken Nucken 3D, ya que soy un fanático de este juego y me encantaría tener en mi colección.

DANIEL VERGARA RIQUELME

Si tú leiste nuestro reporte al E3 que publicamos en una edición anterior, te podrás haber dado cuenta de que este juego llegará al Nintendo 64 a finales de año. A pesar de que no nos preguntas qué traerá de nuevo, nosotros quisimos adelantarnos a tu pensamiento y te diremos que nos contactamos con Dan Harnett de GT Interactive y nos comentó que el juego tendrá 32 niveles, con nuevas texturas y gráficos. Además podrás encontrar 3 nuevas armas que son: Grenade Launcher, Twin Machine Gun y Plasma Cannon. Como dato adicional, te diremos que contará con 3 tipos nuevos de municiones, nuevas voces y (muy a pesar de Ryo), no aparecerán las bailarinas desnudas (parece que lo quería comprar sólo por la bailarinas). ¡Ah!, se nos olvidaba decirte que el arma Freeze Gun no estará disponible, ya que los programadores realizaron una encuesta y se dieron cuenta de que dicha arma era la peor.

CATALOGO

FOTO JAPON

Nº1 NOVIEMBRE 1997 / FEBRERO 1998

Los mejores obsequios para esta Navidad

Productos Nuevos
BLACK&DECKER®
Nintendo®
PHILIPS

CAMARAS FOTOGRAFICAS Y DE VIDEO • ACCESORIOS • SERVICIOS • PILAS • ROLLOS
CASSETTES • RELOJES • NAVAJAS • ALBUMES • PORTARRETRATOS
ELECTRODOMESTICOS • HERRAMIENTAS ELECTRICAS • VIDEOJUEGOS

ADQUIERALO EN LOS PUNTOS DE VENTA FOTO JAPON

Hola amigos de Club Nintendo. Deseo hacerles una consulta que quizás tengan varios videojugadores del mundo entero (parece que exageré):
¿Cómo se saca el equipo "ALL-STAR" y los demás trucos para el juego I.S.S.S. 64?

SEBASTIAN REALE A.

Muy bien amigo, el truco es el siguiente: en la pantalla de título presiona: arriba, L, arriba, L, abajo, L, abajo, L, izquierda, R, derecha, R , izquierda, R, derecha, R, B, A. Luego presiona y mantén presionado Z y presiona Start.

◆

¿Qué tal, amigos de Club Nintendo? Un amigo me dijo que el juego de Zelda 64 no va a salir para el Disk Drive, pero ustedes en varias ocasiones han mencionado que sí saldrá, ¿podrían aclararme esta duda?

JAIME TRONCOSO C.

Al principio, el juego de Zelda 64 saldrá para cartucho, pero una vez que salga el DD, se piensa sacar una especie de "Update" para que los que tengan el cartucho, puedan jugar más niveles, misiones... en fin, para una de las cosas principales que está diseñado el sistema. Revisa en este ejemplar un nuevo adelanto de este juego, pues se le están incluyendo bastantes cosas que nos hacen esperarlo aún con más ganas.

Yo me compré hace bastante tiempo el Dragon Ball Z 2 en japonés y cuando uds. analizaron la versión en Inglés me di cuenta de que ésta tiene a Son Gokou y Tara (más conocido como Broli) para elegir en el modo versus, pero la mía no ¿Para tenerlos debo colocar algún truco? Si es así ¿Cuál es? Por favor díganme como es.

MAXIMILIANO PODOSTROIEC

Por supuesto que existe un truco, el cual funciona en ambas versiones. El truco es el siguiente: Al principio del juego, cuando vez que te acercas al palacio de Dios presiona rápido: arriba, X, abajo, B, L, Y, R, A. Así oirás un sonido que te indicará que el truco funcionó, y podrás elegir a los 2 superguerreros de la leyenda.

◆

Les quiero hacer unas preguntas que ojalá me puedan contestar. Bandai tiene planes se sacar Dragon Ball en el N64, ya que se está demostrando que el mercado nacional se debe manejar muy aparte de los intereses de Estados Unidos, no es justo que si un juego no llama la atención allá no se comercialice aquí. Capcom sacará el juego de Street Fighter III en el N64 o hay planes de sacar otro SF para el N64.

JULIO CONTRERAS V.

Quisera saber si Capcom tiene dentro de sus planes hacer un Megaman o un Street Fighter para el Nintendo 64, ya que este tipo de juegos, no pueden faltar en una colección.

MARCELO VERGARA H.

¿Para cuándo saldrá Dragon Ball en el Nintendo 64?

SEBASTIAN PEREZ L.

Tal y como ya lo hemos dicho en un par de ocasiones, Bandai no tiene planeado lanzar algún juego relacionado con Dragon Ball para el Nintendo 64. Lo único que nosotros sabemos es que tienen anunciado lanzar un juego de los Tamagotchi para esta consola. Creemos que (con suerte) se diga algo en el Shoshinkai sobre este juego que podría ser un éxito, como lo son en Japón. Con respecto a los planes de Capcom, (a pesar de que ellos nunca dicen nada), supimos por ahí que se encontraban trabajando (muy secretamente) en 3 juegos para el Nintendo 64 y que probablemente se muestren (a lo menos en parte) dichos juegos en el Shoshinkai. También pudimos averiguar que estos títulos serían: uno de puzzle, otro de peleas (¿SFIII?) y uno de acción-aventura (¿quizás Megaman 64?). La verdad de todo esto, sólo lo sabremos en el Shoshinkai.

◆

En el juego Mega Man X2 ¿Cómo consigo la armadura dorada y para qué sirve? Y algún truco de Earthworm Jim 2.

ALBERTO ALFREDO KARITA

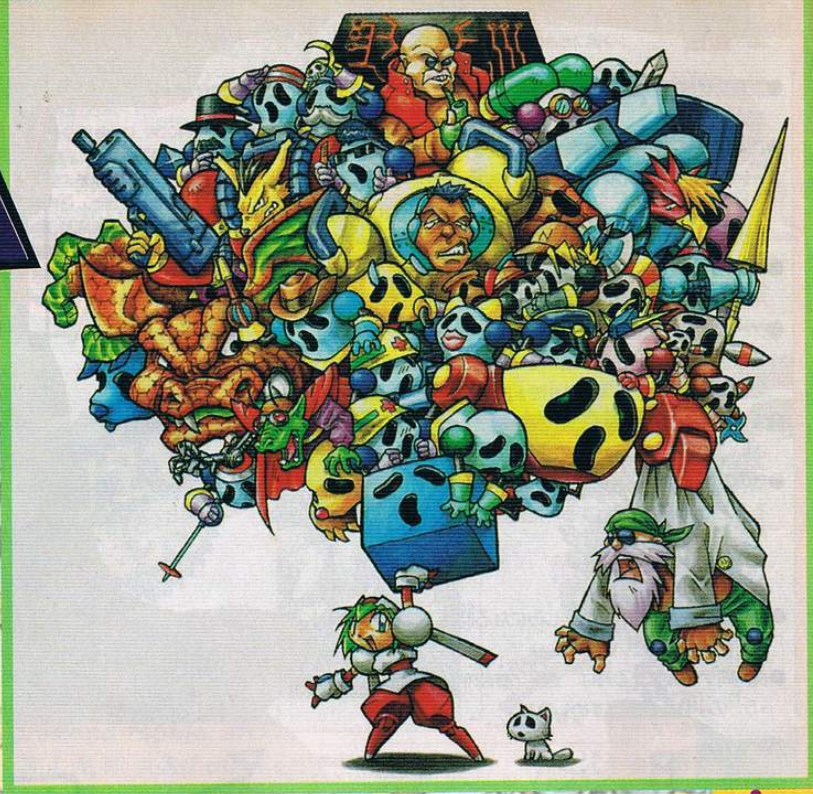
¡¡¡Qué!!! ¡¡¡La armadura dorada!!!. Creo que estás en una seria confusión amigo, la armadura dorada no corresponde a éste juego si no que al gran "Mega Man X3" y te permite tener los 4 chips al mismo tiempo. Con respecto a Earthworm Jim 2, existen muchos trucos, pero, como no es posible ponerlos todos, te diremos 2: Para saltarte de nivel pon pausa y presiona Select B, X, A, A, X, B, y Select y para acceder a la pantalla de configuración pon pausa y presiona Select, izquierda, derecha, A, X, X, izquierda, y derecha.

LOCURAS CONDENSADAS

Solo para niños inquietos.

Busca un objeto que no esté repetido

MISCHIEF MAKERS



Una gran sorpresa nos dio Nintendo al sacar un juego tan especial como éste (distribuído en Japón por Enix), en este artículo verás por qué tienes que conocerlo.

No vayas a pensar de que como no es un juego en 3D, no es bueno. Sin duda, muchos de los efectos que puede hacer el SNES en juegos de 2D tienen ciertos límites, cosa que con el Nintendo 64 obviamente no sucede y ¿a qué viene este rollo? lo que pasa es lo siguiente, al parecer los programadores y diseñadores dieron rienda suelta a su imaginación en un juego de 2D, pero que ocupa efectos como escala y rotación a diestra y siniestra, además de nuevas cosas, todo esto dio como resultado un juego diferente a lo que se ha mostrado para el Nintendo 64 hasta el momento. Pero ya después de intentar venderte este juego a toda costa, pasemos a lo bueno.

Todo comienza en una tranquila casa, donde un singular viejo es sorprendido por un gran número de enemigos que lo secuestran pero antes, se les ocurre una gran idea y el más inteligente de ellos se da vuelo con un videojuego y es de Treasure, la compañía que programó Mischief Makers.

PERSONAJES

Los personajes principales son:

Marina, que siempre es perseguida por el divertido anciano, quien constantemente es secuestrado por los enemigos y tú eres él... no mejor dicho el responsable de rescatarlo.

Pero además de Marina, existe otro personaje muy importante que en el transcurso del juego toma el papel principal y tú tomas control sobre él, para salvar a Marina.

El juego cuenta con unos gráficos excelentes, donde constantemente generan lo que antes eran cinemas display, pero ahora, con las imágenes de los personajes como los jefes y mezclados con efectos especiales, lo hacen más atractivo muy al estilo japonés en el animé.

El juego cuenta con lo que serían cinco mundos y cada uno de ellos se divide de 10 y hasta 12 escenas, que pueden ser muy pequeñas, casi de una sola pantalla, hasta complicados laberintos que tomará algún tiempo pasarlos.

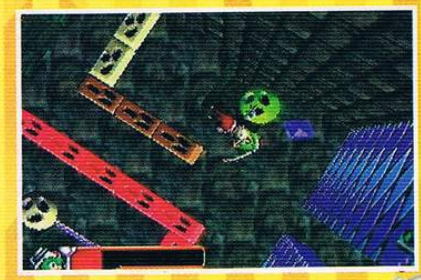
ELEMENTOS

Este es un punto muy importante, ya que el juego cuenta con un sinfín de elementos con los cuales necesitas relacionarte, desde tomarlos, usarlos y hasta controlarlos, pero mejor démosle un vistazo a unos de ellos.

Una especie de gemas son las que tienes que ir tomando o buscando constantemente, ya que las rojas son puntos para que puedas continuar, las azules te recargan un poco de energía, las verdes te dan más de un cuarto de barra de tu energía y por último las amarillas son todo un dolor de cabeza en ciertas escenas, debido a que están ocultas y normalmente tienes que hacer algo especial para obtenerlas y si quieres ver el final completo, será mejor que las encuentres todas.

Hay todo tipo de esferas, las cuales puedes sacudir para obtener gemas y recargar tu barra de energía...

...también te sirven como medio de transporte (y hasta bombas puedes obtener de ellas).



Algunas hacen girar todo tu entorno para modificar la escena y poder continuar con tu camino.

Luego están en grupo, tienen trauma de rueda de la fortuna y puedes hacerlas girar para esquivar a los enemigos, que son los que tienen puntas.

Hay ocasiones en que no las controlas del todo y por lo tanto, tienes que ir reaccionando según el caso, pero muy rápidamente.

Según su color, te puedes dar cuenta de qué tipo son, por ejemplo la que se ve en la foto, hay que sacudirla para que aparezca una estrella con la que puedes llegar a otra parte de la escena.

Y para que no digas que este juego no tiene de todo un poco, observa qué sofisticado vehículo tiene que utilizar Marina para pasar esta escena, donde el agua te va presionando (por cierto, ya que llegues a esta escena y recuerdes esta foto, jurarás que me eliminaron cuando tomé esta foto, pero lamento decepcionarte porque sobreviví).

En el camino, varias veces hay que echar mano a una bolsa que te encuentras y de donde puedes obtener gran número se sorpresas, es más, introduce varios elementos en la bolsa y no te olvides de "agitarla antes de usar" (la bolsa).

También hay bloques, de los cuales puedes obtener gemas y bombas, como la de la foto. Como te has de imaginar, el globo con el número 1 es el tiempo que le falta para explotar, por eso mejor apresúrate en lanzarla.

Y para no hacerte el cuento largo, hay que tener la mente abierta a todo lo que se te ocurra, ya que este juego cuenta con una lógica muy especial, por lo tanto no te limites e intenta todo lo que se te pase por la mente, seguramente te sorprenderás de lo que resulta. Por ejemplo, mira cómo Marina se cuelga de uno de los enemigos y hasta puede hacer que se caiga. Esta foto se ve así, porque el juego hace un alejamiento para ver un poco más de la escena.

OBJETIVOS

La variedad de objetivos, hace que este título no sea tan lineal y por lo tanto diferente a los demás, en algunos momentos hasta tienes que usar lo que tienes arriba, para poder terminar una escena y prepárate si quieres obtener la gema amarilla, porque tendrás que utilizar astucia y habilidad.

A veces es tan fácil salir de la escena como llegar al final y tomar la estrella que te saca al mapa principal, pero por ejemplo, en esta foto se ve cómo tienes que recolectar a unos niños latosos y agruparlos, para que pueda aparecer la estrella que es la salida del nivel.

Olimpiadas, pero con un estilo muy peculiar se ven además en este juego, aquí vemos a Marina mostrando su superioridad sobre otros tres corredores en 100 metros, también hay carrera con obstáculos y ¿qué tal eres para las operaciones matemáticas?, porque también hay una prueba de este tipo y otras más.

En esta foto te mostramos una escena donde al principio andas dando vueltas y vueltas ya que es una especie de laberinto donde sólo tienes como referencia los números, pero cuidado porque unos son rojos y otros verdes, acuérdate de lo que ves al principio, te puede servir.

En esta escena tienes que evitar que el cohete se estrelle, para lo cual tienes que moverte sobre el cohete y cargar tu peso hacia un lado y así desviar su trayectoria.

Hay ocasiones donde no puedes avanzar hasta no destruir alguna pared, pero para lograr conseguir la bomba es todo un rollo, así que debes pensar la forma de lograrlo y es cuestión de probar una y otra vez.

Jugar a los quemados contra un felino ¿qué te parece? y apúrate si es que no quieres buscar y buscar.

Hay escenas donde los elementos que parecen un mero adorno, son parte importante para encontrar la salida.

Aquí una roca te va presionando, así que necesitas utilizar tu velocidad y esquivar a los enemigos que hay a tu paso.

ENEMIGOS

El juego cuenta con todo tipo de enemigos, algunos lentos y hasta estáticos y otros muy veloces, agresivos o cobardes y algunos parece que sólo están para estorbarte.

Como verás, aquí todo sirve... hasta un enemigo para limpiar el camino de otros enemigos, todo se vale con tal de pasar a la siguiente escena.

El tiempo en ciertas escenas, se podría decir que también es tu enemigo, por ejemplo, en esta escena tienes que avanzar a toda velocidad, ya que el camino se va destruyendo.

Este enemigo tiene toda la apariencia del último jefe de Contra para SNES, ¿qué sospechoso no?.

Algunas veces, los enemigos te dan los elementos para eliminarlos, como en esta foto donde se ve que los rayos del enemigo sacan rocas, las mismas que utilizas para destruirlo.

Como verás, en esta escena las paredes están tapizadas de enemigos que si los tocas desaparecen, pero después de cierto tiempo, nuevamente aparecen. En esta escena vas cayendo y tienes que tomar la estrella adecuada que te saca del nivel.

El número no es ningún problema, hay ocasiones donde toda la pantalla está llena de enemigos que salen de la derecha, izquierda y hasta del fondo, incrementando la acción.

Aquí la presión es constante, ya que caen sobre la plataforma y entre más peso, la plataforma se hunde en la lava, así que tienes que quitar este peso extra a como dé lugar y rápido.

AMIGOS

No todo es maldad en este juego, también cuentas con algunos amigos que te ayudan en tu camino, para que puedas llegar hasta el final.

No se ve muy bien, pero se supone que tú controlas una especie de robot hecho de bloques y le das movimiento según hacia dónde muevas su cabeza.

¿Qué te parece un amigo con propulsión a chorro?, es más, sin él no sé cómo podrías tomar estas gemas.

Ahora, si quieres alguna sugerencia que te sea de gran ayuda, págale 10 de la gemas rojas a esta esfera rosa y verás lo que pasa.

Para pasar sobre estos enemigos, tienes que montarte sobre este personaje y así tomar control sobre él, para avanzar rebotando sin ningún problema.

Montado en esta avestruz, te enfrentas a este jefe que también va montado sobre un enemigo gigante y te ataca lanzando pequeñas esferas con puntas y un súper láser.

Las armas no son un factor determinante en el juego, pero le agregan acción y diversión que es muy importante.

ARMAS

Estas armas normalmente las tienen los enemigos y tú amablemente (o sea, con una pequeña agresión), se las quitas para después usarlas en su contra y puedes cambiar el estilo de disparos que lanzan según tu gusto, pero eso sí, tienes un tiempo límite, de lo contrario...?

No dudes en utilizar sus propios disparos para eliminar a los enemigos o cuando menos dañarlos...

CREATIVIDAD

La forma en que te presentan a los enemigos es muy singular, ya que como te darás cuenta, la mayoría de los personajes tiene un estilo que refleja expresiones, es más, hasta tienen elementos que no necesitan, como los bloques que siempre tienen expresión. Esto unido a un sinnúmero de detalles, muestran cómo se tomaron un buen tiempo en desarrollar la idea del juego, para que el resultado sea bueno.

...hay ocasiones que con una de sus propias armas puedes eliminar a más de un enemigo y no dudes en experimentar.

Este título cuenta con detalles que apenas se notan, por ejemplo este es uno de los jefes que se traga al viejo y ¿qué crees que pasa cuando golpeas al jefe?, pues fíjate bien en su boca, claro que esto en plena acción apenas se nota.

Hay ocasiones donde no fue necesario el ataque de algún enemigo, más bien te ponen a pensar para que puedas salir de la escena.

Otras veces involucran elementos que distraen tu atención o simplemente hacen que con una lógica simple, puedas resolver algún problema. Claro que esto no es tan pasivo, ya que se combina con la gran acción del juego.

Una buena prueba de los detalles del juego, es que en esta escena, debes atrapar los fantasmas que andan por ahí, pero no creas que es tan fácil, ya que algunos están ocultos y tienes que combinar algún otro elemento para poder pasar a la siguiente escena.

JEFES

Hay de todo tipo de jefes, algunos muy sencillos como esta especie de serpiente, hasta como el jefe final que es un... !@%*@$%)¡, y no es una dirección de E-mail .

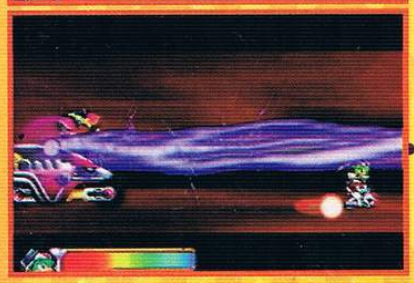
Claro que también hay jefes de carácter fuerte, como este topo que llora cuando Marina lo agarra.

Los efectos visuales son algo que realmente hay que mencionar, ya que visten bastante las escenas de los jefes.

En cuanto a la técnica para eliminarlos, requiere de toda tu habilidad, porque no hay una sola forma de destruirlos, más bien es la combinación de varias técnicas.

Una gran ayuda que te da el juego, es que te señala (como con una mira) cuál es el punto débil del jefe, pero no te engañes, ya que el punto débil no necesariamente es donde lo tienes que atacar.

Hay tres jefes principales en el juego que te los encuentras más de una vez, pero eso si, hay que eliminarlos con técnicas distintas, algunas veces ellos te proporcionan el arma para eliminarlos, claro que antes tienes que hacer labor de convencimiento, ya sabes. Las introducciones antes de enfrentarte a estos jefes son espectaculares, al igual que cuando los eliminas.

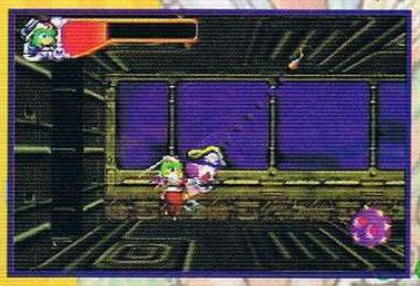


Aquí vemos cómo vas montado sobre un pequeño felino y tienes que utilizar los misiles que el jefe te lanza para atacarlo, ¡cuidado con el láser!.

Arriba vemos cómo el jefe cae con fuerza, provocando que caigan rocas, las mismas que usas para dañarlo, abajo observa cómo eres presa fácil de la velocidad de este jefe.

¿2D o 3D?

El juego realmente es en 2D, pero hay elementos que adornan el juego dando un aire en 3D, por cierto, a la izquierda se ve una flama que sale de la lava del fondo hacia el frente y a la derecha. Tienes que jugar a saltar la cuerda pero hecha de enemigos. ¿A qué marca de videojuegos te recuerda?



Detalles como el suelo en perspectiva tipo Street Fighter es común verlo en todo el juego, elementos que están en primer plano se van desvaneciendo para dejar ver lo que hay detrás.

Aquí se ve uno de los contados detalles poligonales que tiene el juego, seguramente en la foto no se aprecia muy bien, pero la roca está hecha de polígonos.

Hay detalles o elementos del juego que sólo los ves en una ocasión. Así de desperdiciados o detallistas son estos chicos de Treasure.

Como te mencionamos al principio del artículo, las gemas rojas te sirven para continuar, o sea que te cuesta 10 gemas rojas continuar con una barra de energía, con 30 gemas puedes continuar con doble barra de energía y si te sobran las gemas rojas o la escena en la que vas a continuar tiene mucha dificultad, gástate 100.

La música es muy buena, no mucha variedad, pero eso sí, los efectos de sonido son excelentes.

En el juego cuentas con una barra de energía, si acumulas suficientes gemas azules o verdes, tendrás dos reservas de esta barra de energía.

Para terminar, sólo te diremos que Mischief Makers es un juego que no puedes dejar de conocer y no importa que las primeras escenas no se vean muy atractivas, espera a ver cualquiera de los jefes y verás que tu interés se incrementará.

TIPS de HEXEN

Este título es muy similar a los clásicos títulos de RPG, en donde tomas el papel de guerrero, mago o clérigo, (obviamente cada uno con sus diferentes características que demandan un estilo distinto de juego), que emprenden una búsqeda entre laberintos mágicos y enemigos poderosos.

Una de las mejores características de esta aventura, es que debes utilizar el cerebro (aparte de conocer bien al personaje que estás manejando), ya que los diferentes niveles así lo exigen. Los laberintos, aparte de incluir totalmente gratis enemigos mitológicos a granel, pasadizos secretos, pócimas y armas ultrapoderosas, también constan de mucho reto, por lo que al principio es muy fácil que te pierdas o que no logres encontrar fácilmente alguna llave o un switch, así que vas a necesitar mucha paciencia y perseverancia, porque el reto no es tan sencillo.

Hasta el momento te seguirás preguntando ¿qué tiene de especial Hexen en comparación con otros juegos de perspectiva personal?

Para empezar, esta aventura puede ser protagonizada hasta por 4 jugadores con pantalla dividida, por lo que la acción es realmente impresionante, ya que gracias a la capacidad del N64, el juego no se pone lento en lo más mínimo. Elige muy bien a tus acompañantes para así devastar rápidamente a todos tus oponentes. Además de esta increíble opción, puedes seleccionar un área llamada Deathmatch en donde 2, 3 ó 4 jugadores pueden entrar a romperse las armaduras con todo lo que tengan a su alcance, como por ejemplo las armas que encuentren en dicho nivel ¿qué te parece? Igual que las versiones de battle de Mario Kart o Golden Eye.

Cada personaje puede utilizar cierto tipo de armas y hechizos, sin embargo todos pueden utilizar las mismas armaduras y artefactos (tales como frascos de energía, bombas, hechizos, etc.).

ALAS
Este artefacto le permite al jugador volar por un determinado tiempo.

ANTORCHA
Ilumina las partes obscuras de los laberintos por un determinado tiempo.

BOMBA
Obviamente causa daño tanto a los enemigos, como a ti mismo.

BOTAS
Aumenta tu velocidad de desplazamiento.

BRAZALETE
Incrementa la armadura, por lo que cada ataque te baja menos energía.

CALIZ
Regenera al 100% el maná verde y azul.

CRUZ
Envía al enemigo a otra dimensión.

ENERGIA
Recupera 20% de la energía.

OSIRIS
Recupera al 100% la energía.

PIG
Convierte a los enemigos en cerdos, por lo que es más fácil eliminarlos.

REPULSOR
Aleja a los enemigos a una distancia considerable.

SCROLL
Aumenta un poco tu armadura para que los ataques enemigos sean más débiles.

TELEPORT
Te regresa al punto de partida.

TORRE
Le da al guerrero invulnerabilidad por tiempo limitado, !aprovecha!

CONTROLES

Existe una gran diferencia entre jugar con el control Análogo y el Control Direccional. Aquí te presentamos las acciones que toman los botones para que selecciones la que más te convenga:

Stick Analogo

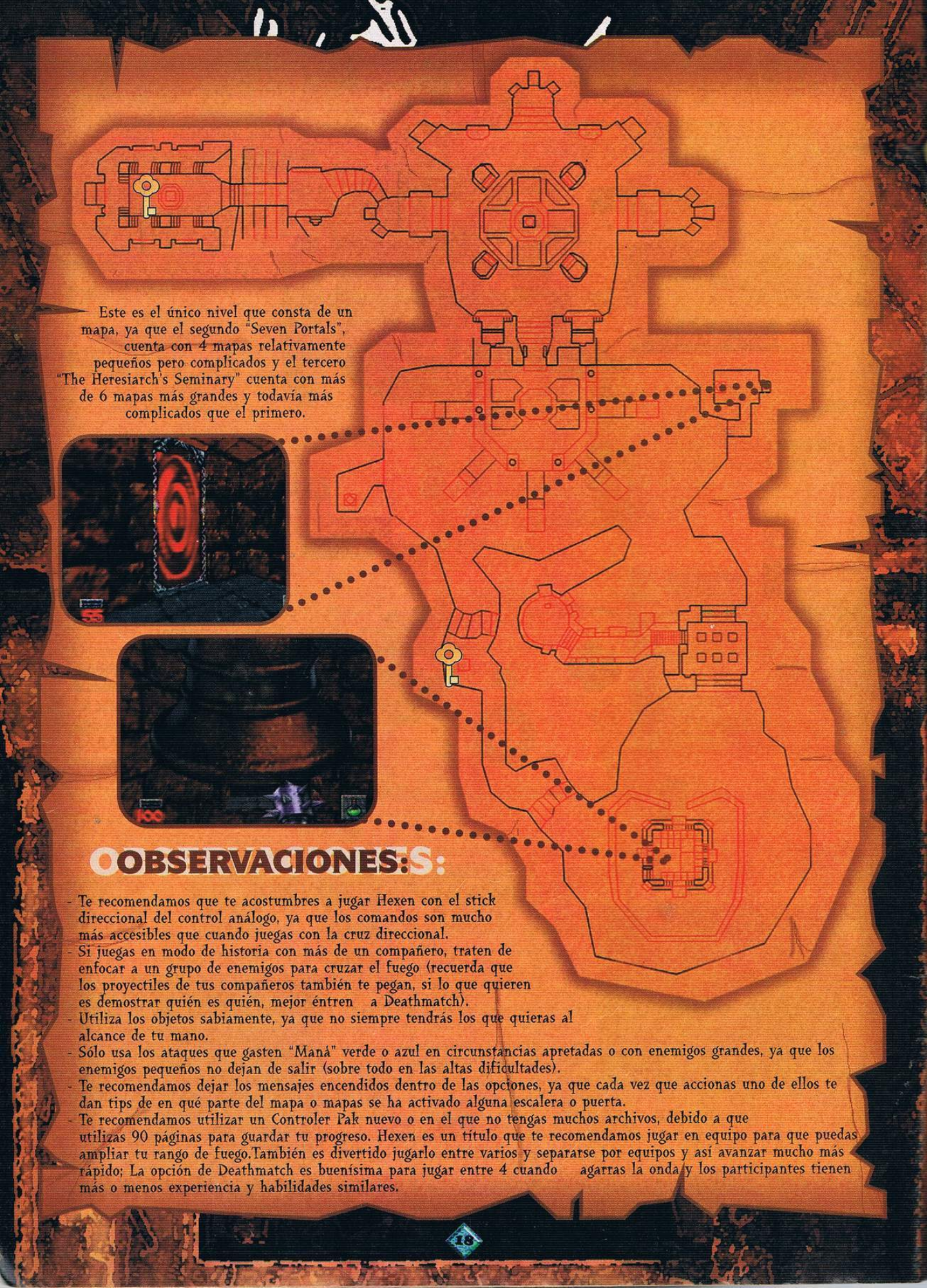
- **L** — Amplía la imagen del mapa
- Se utiliza para ver hacia arriba o hacia abajo y mueve el mapa.
- START — Pones pausa al juego y muestra el menú principal.
- Z — Mantenlo presionado para caminar hacia los lados. Junto con CR y CL cambias los artefactos y junto con el Control Direccional para ascender y descender, cuando el personaje puede volar.
- **R** — Reduce la imagen del mapa
- ▲ — Muestra el mapa, armaduras y llaves (recuerda que el juego continúa aún cuando estés viendo el mapa).
- ◀ ▶ — Cambio de arma
- ▼ — Utiliza un artefacto
- **U-** Avanza.
- **D-** Camina hacia atrás.
- **L-** Gira hacia la izquierda.
- **R-** Gira hacia la derecha
- B — Salto
- A — Arma

Control Direccional

- **L** — Camina hacia la izquierda.
- Control Direccional — Mueve el mapa.
- Z — Muestra el mapa, armaduras y llaves.
- **R** — Camina hacia la derecha.
- ▲ — Se utiliza con el Control Direccional para ver hacia arriba o hacia abajo. Presiona L o R para seleccionar un artefacto.
- ◀ — Utiliza un artefacto.
- ▶ — Se utiliza con el Control Direccional para elevarse o descender cuando el personaje puede volar, o con L o R para cambiar de arma.
- ▼ — Salto.
- A — Correr
- B — Arma

WINNOWING HALL

Este es el primero de los niveles, por lo que no creemos que tengas mucho problema con él; lo que te podemos recomendar, es que rompas todos los vitrales que encuentres (es de las pocas veces que nadie te los va a cobrar), para obtener frascos de energía y la primera de las llaves. Fíjate muy bien en las paredes, ya que los switchs son pequeños y muchas veces pasan desapercibidos. Uno de los puntos más extraños del juego es que cuando hayas encontrado las 2 primeras llaves, debes ir al campanario y pegarle a la campana, para poder acceder al portal que se encuentra en el centro del salón principal, el cual te conduce al siguiente nivel.



Este es el único nivel que consta de un mapa, ya que el segundo "Seven Portals", cuenta con 4 mapas relativamente pequeños pero complicados y el tercero "The Heresiarch's Seminary" cuenta con más de 6 mapas más grandes y todavía más complicados que el primero.

OOBSERVACIONES:S:

- Te recomendamos que te acostumbres a jugar Hexen con el stick direccional del control análogo, ya que los comandos son mucho más accesibles que cuando juegas con la cruz direccional.
- Si juegas en modo de historia con más de un compañero, traten de enfocar a un grupo de enemigos para cruzar el fuego (recuerda que los proyectiles de tus compañeros también te pegan, si lo que quieren es demostrar quién es quién, mejor éntren a Deathmatch).
- Utiliza los objetos sabiamente, ya que no siempre tendrás los que quieras al alcance de tu mano.
- Sólo usa los ataques que gasten "Maná" verde o azul en circunstancias apretadas o con enemigos grandes, ya que los enemigos pequeños no dejan de salir (sobre todo en las altas dificultades).
- Te recomendamos dejar los mensajes encendidos dentro de las opciones, ya que cada vez que accionas uno de ellos te dan tips de en qué parte del mapa o mapas se ha activado alguna escalera o puerta.
- Te recomendamos utilizar un Controler Pak nuevo o en el que no tengas muchos archivos, debido a que utilizas 90 páginas para guardar tu progreso. Hexen es un título que te recomendamos jugar en equipo para que puedas ampliar tu rango de fuego.También es divertido jugarlo entre varios y separarse por equipos y así avanzar mucho más rápido; La opción de Deathmatch es buenísima para jugar entre 4 cuando agarras la onda y los participantes tienen más o menos experiencia y habilidades similares.

SPACE INVADERS

The Original Game

Ultimamente se ha puesto de moda sacar títulos que salieron en los comienzos de la historia de los videojuegos. Ahora vuelve a ser el turno de Space Inavders, que ya había aparecido para el Game Boy en 1994 y que originalmente apareció en Arcadias en 1978

The Original Game

El objetivo principal del juego es destruir a los aliens que han venido a invadir la base espacial donde, por suerte, te encuentras tú para salvar a la humanidad una vez más de otro aprieto. Para esto, cuentas con 3 vidas y un súper cañón que dispara rayos láser que afortunadamente no se te acaba. Este láser es capaz de destruir tanto a los enemigos (que en total son 55 por horda) como sus disparos, pero también puedes destruir tus barreras de defensa cosa que te puede perjudicar o ayudar. Esto último depende de si quieres estar oculto y disparando, o si tus defensas ya están tan dañadas, que de plano ya no sirven. Si los alienígenas llegan al fondo de la pantalla, primero destruirán tus barreras con sólo tocarlas (tal vez estén cubiertos con alguna sustancia corrosiva) y luego irán por ti.

Ahora, este juego a pesar de ser muy viejo, tiene su técnica. Si quieres sobrevivir más tiempo, no hay que eliminar a los aliens a lo loco. Tienes que irlos venciendo de columna en columna. Esta técnica la conoce cualquiera que haya vivido en aquélla época, donde Space Invaders fue el primer juego con animación.

El juego te ofrece 4 opciones distintas de "colores":

¡PELIGRO, OVNIS!

Este platillo (también conocido como el OVNI) sale volando en la parte de arriba del escenario y si le das, obtendrás un premio que es un misterio.

?

30

Estos alienígenas se encuentran hasta arriba de la horda de extraterrestres y te darán 30 puntos si logras derribarlos.

20

Este otro lo encontrarás posicionado en la parte de enmedio y te da 20 puntos.

10

Finalmente tenemos a este ser, que sólo te da 10 puntos por estar más cerca de ti.

En esta opción podrás jugar con un fondo, mientras la acción se desarrolla. Tanto los extraterrestres como tú, son de color blanco.

Up Right Cabinet Screen

El juego es el mismo a excepción de que no hay fondo, bueno, en realidad el fondo es totalmente negro. Los enemigos siguen siendo blancos y los puntos que recibes por eliminarlos son los mismos.

Black & White

Esta opción es el equivalente a la anterior, pero imagina que alguien puso papel celofán a la tele para darle el efecto de que el juego está a colores (5 diferentes, más el blanco y negro).

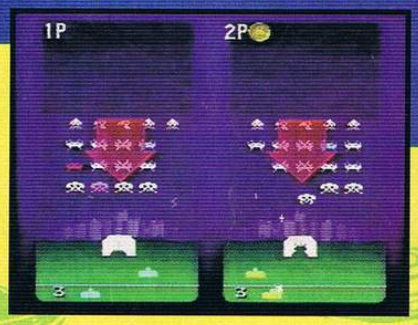
B & W with Cellophane

Color

Esta forma de juego es muy semejante a la anterior, sólo que el celofán está puesto de manera que sólo actúa en los personajes y no en el fondo. Algo muy gracioso, tanto en esta opción como en la anterior, es que cuando disparas o te disparan, las balas van cambiando de colores conforme suben.

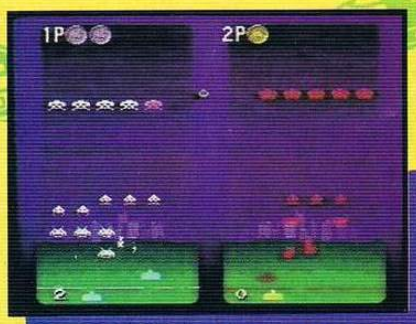
VS. GAME MODE

Una muy buena opción, ya que aquí te enfrentas contra un amigo para ver quién salva la ciudad antes que el otro. Conforme vayas eliminando las filas, podrás mandarle castigos a tu adversario (los castigos consisten en que los aliens bajen más rápido). Antes de comenzar un juego puedes elegir la dificultad de éste, lo que repercute en la altura a la que se posicionan inicialmente los aliens.



El platillo volador también aparece en esta opción y sirve para intercambiar las pantallas. Para que quede más claro veamos este ejemplo: Aquí el jugador 1

está a punto de ser aplastado por los alienígenas y el jugador 2 está a punto de salir victorioso, pero desafortunadamente una bala perdida le pega al platillo, provocando que el jugador 1 sea salvado en el último instante y el jugador 2 sea arrollado.



Hay extraterrestres que son de colores diferentes. Estos te dan poderes como el de eliminar a toda una fila, con sólo terminar a estos individuos.

1978 Año de avistamientos

El 19 de Abril de 1978 en Wisconsin, Colfax apareció un OVNI en las cercanías de un pueblo. El único testigo se dio cuenta de su presencia cuando su aparato de radio se estropeó a causa de la estática. La nave se mantuvo flotando durante varios minutos antes de desaparecer a gran velocidad en la atmósfera.

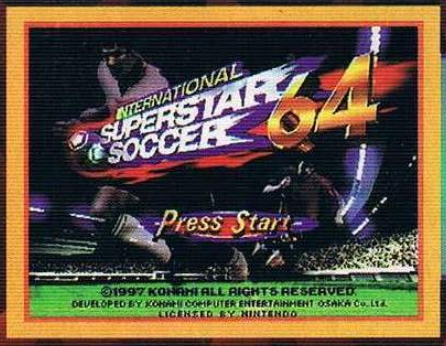
El 20 de Junio de 1978 a las 5:10 de la tarde en Río de Janeiro, Brasil, el Sr. Saúl Janusas pudo obtener 2 instantáneas de un OVNI obscuro y metálico, con forma similar a la de Saturno. Pudo verlo claramente en una neblina rojiza peculiar del atardecer de una puesta de sol de invierno.

Una de las más famosas novelas de Ciencia Ficción que se hayan escrito es la de "La Guerra de los Mundos" de H. G. Wells, en donde el planeta Tierra es invadido por Marcianos y arrasan con todas las grandes ciudades y finalmente son vencidos por virus terrestres.

Space Invaders de SNES es una buena opción si no tienes el de Game Boy y quieres volver a disfrutar de este clásico. Obviamente los gráficos no son espectaculares y el juego no tiene música (aunque parezca increíble, antes los juegos no la necesitaban). La opción de 2 jugadores es muy divertida y si estás indeciso con respecto a este título, revisa esta opción y a lo mejor te ayuda a decidirte.

Antiguo Cartel de Cine sobre Platillos Voladores.

SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS



A continuación tenemos 2 trucos para este súper título.

En la pantalla del logo del juego, presiona la siguiente secuencia:

C ▲ C ▲ C ▼ C ▼ C ◀ C ▶ C ◀ C ▶ B,A

Cuando termines de ejecutar la secuencia presiona y mantén el botón **Z** y luego Start, si lo hiciste bien, el comentarista gritará y al comenzar el encuentro, notarás que los jugadores tienen la cabeza un poco más grande de lo normal.

En la pantalla del logo del juego, presiona la siguiente secuencia (las direcciones son en control Pad y no en el 3D Stick):

▲ L ▲ L ▼ L ▼ L ◀ R ▶ R ◀ R ▶ R, B, A

Cuando termines de ejecutar la secuencia presiona y mantén el botón **Z** y luego Start, si lo haces bien, el comentarista gritará y al momento de elegir equipo, aparecerá un nuevo menu con 6 equipos estrellas.

TIPS de TETRISPHERE™

Entre las opciones que tiene este juego están SINGLE, VS, PRACTICE y TRAINING y las veremos un poco más a fondo a continuación.

SINGLE

Esta opción es para un solo jugador (obviamente), el juego cuenta con batería para grabar tus avances (además de tener 8 archivos), así que no hay problema para que tu hermano o primo jueque, también puedes seleccionar con qué personaje vas a jugar, de entre los 7 que hay y los cuales cuentan con diferentes habilidades. Continuando te diremos que este modo de juego se subdivide en 5 opciones más que son:

RESCUE

En esta opción el objetivo es rescatar a un personaje que se encuentra atrapado en el centro de la esfera, a la cual le tienes que eliminar piezas hasta hacer un hueco lo suficientemente grande, para que escape el personaje atrapado y así puedas pasar a la siguiente escena.

HIDE & SEEK

Aquí hay varios objetivos dando variedad al juego, ya que son como misiones que debes cumplir como:

En este modo hay que buscar alrededor de la esfera, hasta localizar unas marcas especiales llamadas PINK DRILL POKING (hay 5 de estas marcas), trata de eliminar las piezas que están alrededor de ellas, ya que debajo de una está la figura que tienes que descubrir para pasar a la siguiente escena. Pero ten cuidado, no debes poner piezas sobre las marcas o perderás una vida.

SHIFT

Aquí hay 4 piezas ocultas en el centro de la esfera y están bajo unas marcas especiales con las cuales te puedes guiar; ya que las descubras, debes juntarlas (como si fuera un tipo de rompecabezas de 2x2), para así dar por terminada la escena.

Donde tienes que ir quitando piezas, hasta encontrar unas líneas que son las guías para ir descubriendo las figuras que debes encontrar y poder pasar a la siguiente escena.

HIDE and SEEK

Este modo es muy fácil, sólo tienes que ir eliminando piezas y cuando descubras cualquiera de las figuras que están al centro... ¡listo! pasas a la siguiente escena; pero ni te preocupes, ya que todo el centro de la esfera está repleto de figuras.

Este es similar al modo de **RESCUE**, donde eliminas piezas hasta hacer un hueco lo suficientemente grande para liberar a un personaje y de esta manera puedas capturarlo después.

Aquí hay unas piezas rojas de ladrillo en la superficie de la esfera y hay que eliminar las piezas que están debajo (o moverlas), para provocar que caigan hasta que la pieza de ladrillo toque el centro y así logras pasar de escena.

Aquí hay que limpiar por completo una figura que es más grande de lo normal y obviamente está al centro de la esfera. Sólo tienes como guía una marca especial, que te indica dónde está la figura.

Aquí hay una torre en la esfera y debajo de ella (de la torre) hay una figura, el objetivo es eliminar todas las piezas que están alrededor de la torre para descubrir así la figura y eliminarla, con esto pasas a la siguiente escena.

CRYSTAL TOWER

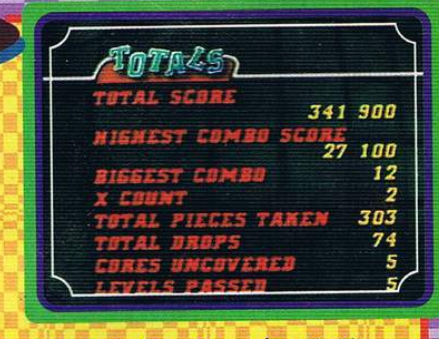
Este es muy similar al modo TOWER, donde hay una torre de cristal en la esfera de cristal y debajo de la torre hay una figura, el objetivo es eliminar todas las piezas que están alrededor de la torre para descubrir así la figura, pero hay que hacerlo con mucho cuidado, ya que tienes que desarrollar una estrategia para quitar todas las piezas que están alrededor sin que exploten junto a la torre, porque si destruyes alguna parte de la torre pierdes, o sea, que debes hacer un hueco con un margen amplio alrededor de la torre y después arrastrar las piezas que están pegadas a la torre, hasta limpiar la zona donde está la figura.

PUZZLE

Esta es la opción para poner a sufrir tu CPU, ya que el objetivo es eliminar a todas las piezas con ciertos movimientos que pueden ser arrastrando piezas o dejarlas caer, pero no sabes qué pieza es la que debes dejar caer, ya que las piezas que caen son una especie de comodines y por ejemplo, si la dejas caer en un cuadrado azul, caerá un cuadrado azul, lo que hace que te confundas debido a que a veces la pieza que dejas caer no tiene nada que ver cuando ya sabes cómo resolver el rompecabezas, esta opción es de poca acción pero muy entretenida.

TIME TRIAL

Si quieres probar que eres el más rápido, esta es la opción adecuada, debes hacer jugadas muy rápidas porque tienes un tiempo límite y de esta forma puedas pasar a la siguiente escena, pero cada vez estarás más presionado por el tiempo, al último ya que perdiste, te aparece un reporte con todas las jugadas que ejecutaste.



VS CPU

Ahora hay que probar tus habilidades contra la máquina, donde el objetivo es mandarle tantos castigos como puedas al oponente y lo logras al eliminar el mayor número de piezas a la vez, o también te puedes concentrar en llegar hasta el centro de la esfera y limpiar una parte, con esto serás el ganador.

VS

En esta opción pueden participar hasta 8 jugadores alternándose de dos en dos, el objetivo es descubrir la zona del centro que la llaman **CORE** y tú seleccionas qué tanto tienes que destapar para ganar, además puedes hacer combos o sea, que con una jugada desapareces varias piezas y con esto le mandas un castigo a tu oponente con piezas negras, que sólo puede desaparecer al eliminar las que están cerca de estas piezas negras.

PRACTICE

Aquí es donde te puedes dar vuelo para ejecutar esa jugada loca que se te ocurrió en clases, ya que controlas el **CORE** y las piezas que aparecen, así que practica con esas que más te fallan. Además si te gustan los retos, también le puedes aumentar a los **LAYERS**, o sea, las capas de piezas, obviamente lo que te recomendamos es primero ver la opción de Training, pero como ahí sólo te la pasas viendo, lo mejor es entrar después a esta opción, donde ya puedes poner en práctica tus conocimientos.

TRAINING

Hay tres tipos de Training, Basics donde te dan lo más elemental como que controlas una especie de sombra y si presionas el botón **A** dejas caer la pieza justo en ese lugar, además si colocas la sombra justo en una pieza de la misma forma, puedes mantener presionado el botón **B**, para arrastrar la pieza y así alinearla con otras, la sombra es la clave para saber cuándo puedes dejar caer una pieza, lo que pasa es que cuando ya están dos piezas [o más] alineadas y colocas la sombra de tal forma que también esté alineada, aparece una especie de marco blanco, así que sin miedo puedes dejar caer la pieza, ya que con toda seguridad desaparecerán las piezas, claro que si no lo haces correctamente pierdes una vida [que son los corazones y tienes tres por stage]. Aquí también te explican acerca de las magias o poderes que obtienes al hacer un combo 20 ó más piezas, estos poderes te ayudan mucho en momentos de presión donde el tiempo hace que la esfera se acerque a ti y la pieza cae sola, pero con uno de estos poderes, limpias el área y se tranquilizan las cosas. Advanced y Puzzle son los otros dos modos de Training, donde te amplían tus dudas sobre uno más de los juegos basados en el clásico Tetris, que por cierto el señor Alexey Pajitnov [creador de Tetris] ya no ha creado nada nuevo o ¿tú qué opinas al respecto?

En los próximos meses (a partir de este), veremos llegar al N64 una serie de excelentes juegos de carreras. Primero queremos adelantarnos un poco, a la segura pregunta que nos harán muchos lectores como tú y que será más o menos así: "De todos estos juegos de carreras, ¿cuál es el que más me recomiendan?" A continuación presentaremos un resumen de estos títulos donde hablaremos de sus características principales, el control y las opciones y así tú serás quien decida qué juego o juegos adquirir del género (y debemos anticiparte que es muy complejo).

F1 POLE POSITION 64

El primero que veremos es el de F1 Pole Position 64 de Ubi Soft (y programado por Human).
Si recuerdas, siempre que habíamos hablado de él, desde que lo vimos por primera vez hace un año allá en el Shoshinkai, nunca hemos dicho algo bueno; pero ahora las cosas son diferentes, pues tuvimos la oportunidad de jugar la versión casi final y permítenos decirte que tiene muchas cosas nuevas que no tiene la versión japonesa.

Una de las primeras cosas a notar, es el hecho de que Ubi Soft consiguió la licencia de la FIA para poder usar el nombre de "Formula 1", además de los nombres y características reales de los pilotos profesionales de este circuito y -por supuesto- de las escuderías.

En este aspecto, ya está mucho mejor ahora, que la versión original japonesa, pues ahí las escuderías y los pilotos eran inventados. Para completar el sentimiento de estar realmente compitiendo en un circuito real de la F1, también Ubi logró conseguir que varias marcas patrocinaran el juego, así que verás muchos anuncios de compañías reales a lo largo de los circuitos. Adicionalmente, te diremos que también están los 16 circuitos de la temporada anterior, con sus dimensiones y características reales.

F1 Pole Position tiene una increíble cantidad de opciones, en ellas podrás hacer modificaciones importantes. De las que te podemos mencionar rápidamente, están el hecho de cambiar la dificultad de la computadora, cortar la comunicación vía radio que tienes con tu equipo de Pit.

Este título cuenta con 3 diferentes modos de juego y que vamos a ver enseguida.

WORLD GRAND PRIX

En este modo (que se podría considerar como el principal dentro del juego),

BATTLE

En el modo de Battle, puedes elegir la pista y el clima en las que vas a competir, también tienes que escoger cuántas vueltas le van a dar al circuito seleccionado. La idea de este modo de juego, es derrotar al rival -o rivales- que hayas seleccionado, en el número de vueltas que hayas escogido. En este modo también compiten los demás corredores.

TIME TRAIL

Time Trail es la opción en la que podrás correr en cualquiera de las pistas, para poder implantar un nuevo récord de velocidad. En esta opción eliges el tipo de clima libremente y en el modo de Grand Prix tendrás que darle 10 vueltas a las pistas. Lo interesante en este caso, es que puedes decidir si corres tú solo o contra algunos de los competidores. Los mejores récords se guardarán en el Control Pak.

En cualquiera de los 3 anteriores modos de juego, podrás elegir de entre 4 diferentes formas de controlar tu vehículo. Estas formas son: SNES Position, Left Position, Right Position y Streering Wheel. En la de SNES, controlas tu vehículo de manera convencional con el Control Pad y los botones, en la posición izquierda (Left), manejas tu vehículo con el Pad y aceleras con el 3D Stick (esta es, probablemente, la forma más difícil de acostumbrarte a jugar, pero la que más nos gusta), con la posición derecha (Right), manejas tu coche con el 3D Stick y aceleras con los botones y con el modo de Steering Wheel necesitarás de un control especial para manejar.

tienes que elegir a un piloto y escudería con los cuales vas a competir. De esta forma, correrás en todas las pistas que hay dentro del juego. Antes de correr, verás una pantalla en donde conocerás las características de cada pista, el clima que tendrás en la carrera y

otras opciones como la de calificación, carrera de prueba, hacer algunas modificaciones a tu vehículo y grabar tus datos (con el Controller Pak). Las modificaciones que harás a tu coche antes de competir, son sobre el tipo de transmisión, las llantas, cambio de velocidades, motor y tipo de control. En este modo de juego, obtendrás puntos dependiendo la posición en la que llegues al terminar la carrera. Estos puntos que ganas se van sumando y eso le va dando la posición a tu piloto y la de tu escudería.

Otra cosa que nos pareció muy atractiva de este título, es la gran cantidad de vistas que puedes seleccionar en cualquiera de los modos de juego. Prácticamente aquí se incorporan todas las vistas que se han encontrado en todos los juegos de carreras: Tenemos 2 frontales, una que podría ser considerada como la del piloto y 4 vistas aéreas, así como una vista especial en la que puedes ver quién viene detrás de ti.

Dentro de cada pista tienes la posibilidad de entrar a los "Pits", para cambiar tus neumáticos (si es que el clima sufre alguna variación mientras corres) y también para poder cargar combustible. Las entradas a los pits se encuentran cerca de la meta y antes de entrar, tienes que elegir lo que le vas a hacer a tu coche. Dependiendo qué tanto trabajo es lo que requiere, será el tiempo que tardarás dentro de los Pits.

Y ya que estamos hablando de cosas atractivas, tenemos que mencionar que los efectos de los climas de estos juegos fueron bien desarrollados, no sólo en cuestión gráfica, sino también en la manera en que influyen al estar corriendo y más específicamente las diferencias que hay al estar compitiendo en una pista con un clima soleado, a una carrera con lluvia.

Por cierto, debido a que las carreras son tan largas, no te debe sorprender que en el transcurso de una de ellas, esté soleado y de repente comience a llover.

Este juego es compatible con el "Controller Pak", así que ahí será posible que guardes todos tus logros, los casos más importantes son los de World Gran Prix y Time Trials, pues como el juego no tiene batería, una vez que apagues el sistema, todos esos datos se perderán.

Ya hablamos de todas las opciones que tiene este título, pero ahora vamos a lo que es la movilidad. A diferencia de otros juegos del género, este título se maneja de la misma forma en la que se maneja un vehículo de estos, es decir: la dirección no responde muy bien si quieres tomar una curva y vas muy rápido. Por lo tanto, tienes que conocer muy bien una pista, para saber dónde frenar y en qué lugar puedes aprovechar para acelerar al máximo.
Lo bueno del caso es que hay una buena cantidad de opciones para configurar y así utilices el control que más te convenga.

TOPGEAR RALLY

Si, ya sabemos que este es uno de los juegos de los que más hemos hablado para el N64, pero en este caso hay suficientes motivos para volver a hacerlo.
En primera tenemos que decir que en el pasado mes de Agosto pudimos por fin jugar lo que se podría considerar como la versión final del juego, lo cual nos permite profundizar en detalles que no serán cambiados (Bueno, eso es lo que nosotros creemos). El segundo motivo es lo del especial de juegos de carreras para el N64 y el tercero es para decir que aunque este juego está programado por Boss Game Studios y publicado por Kemco, todavía hay una compañía más que se ha metido en el negocio y esa empresa es Midway, quienes llegaron a un acuerdo con Kemco y serán ellos quienes distribuyan este título (aunque saldrá con la etiqueta de Kemco). Estas sí que son cosas raras de los videojuegos, pero, si este juego sale a la venta ¿Cuál es el problema?

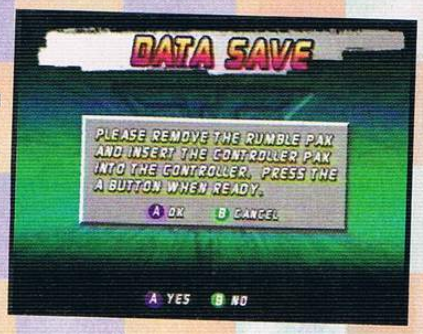
Primero que nada hay que hablar un poco de las características principales de este juego. Los gráficos son excelentes y usa mayor definición para desplegarlos que otros títulos de carreras; de hecho, este juego utiliza la función de anti-aliasing en prácticamente todos los elementos que hay en pantalla (y es que esta función se puede "apagar" para que el CPU del N64 pueda ahorrar ciclos de proceso, pero eso depende del programador), esto, junto con lo de la definición, hace que los gráficos se vean aún mejor. Por si fuera poco, los gráficos son desplegados a una velocidad de 60 frames por segundo. En este tenemos que mencionar que entre mayor sea el número de frames que despliega el CPU en un segundo, es mayor el trabajo del CPU, pero la gente de Boss supo cómo sacar ventaja de todas las opciones que ofrece el N64. Todo lo anterior nos da como resultado, el juego de carreras más atractivo gráficamente, de todos los que veremos en este especial.

Definitivamente, Boss Studios se está revelando como uno de los mejores desarrolladores de juegos para el N64 (a pesar de que sólo llevan uno), pues por todos los efectos visuales que se le incluyeron, así como sus técnicas de programación, que no sólo evitan problemas de los primeros juegos para el N64 como el Pop-up, logran incorporar elementos de gran realismo y nos demuestran el gran potencial que tendrán los juegos del futuro para este sistema.

Este título no tiene batería incluída, por lo que será necesario que tengas un Controller Pak para guardar tus avances. Aquí lo interesante, es que tú puedes crear 2 archivos diferentes dentro de un Controller Pak: El primero de ellos es para guardar tus avances en el modo de Championship, tus tiempos y una vuelta fantasma muy al estilo de Mario Kart 64. Este archivo ocupa 61 páginas del Controller Pak.

Ahora, si diseñas los adornos de un vehículo (veremos más adelante cómo) podrás grabar este diseño en otro archivo dentro del Controller Pak. Este archivo medirá 62 páginas. Si quieres guardar ambos archivos, entonces ocupará en su totalidad uno de Controllers, pero vale la pena. También hay algo importante sobre este juego: es compatible con el Rumble Pack.

Ahora entonces has de estar pensando: Si este juego necesita Controller Pak y es compatible con el Rumble Pak... ¿Cómo voy a hacer para grabar mis avances si estoy usando el Rumble?. Pues muy sencillo cuando quieras grabar, aparecerá una pantalla en la que te indica que tienes que quitar el Rumble y poner el Controller y después presionar cualquier botón para seguir jugando. Sí, esto es en verdad un método que tiene algunas molestias, pero por eso no cuenta con la opción de grabar automáticamente y tú lo tienes que hacer en la pantalla especial que hay para eso.



MODOS DE JUEGO

CHAMPIONSHIP

Se podría decir que este es el principal modo de juego dentro de Top Gear Rally. Al comenzar, tienes que correr un circuito que consta de 2 pistas y en esas 2 pistas lograr 10 puntos. Conforme vas completando los circuitos, va aumentando también el número de pistas y por supuesto la dificultad también va en ascenso. Al principio sólo puedes elegir de entre 2 vehículos, pero como premio por completar los diferentes circuitos, puedes llegar a tener más de estos coches. La diferencia entre ellos es más que nada en la apariencia y la velocidad, pues hay otros aspectos como la manejabilidad, los amortiguadores y otras opciones que se pueden customizar en una pantalla previa a la carrera; ahí eliges el tipo de transmisión, los amortiguadores, el manejo y hasta el diseño de tu vehículo. Vale la pena mencionar que el hecho de elegir estas características no son exclusivas de este modo y las volverás a ver en otros que veremos más adelante. En este modo compites contra 20 coches que maneja el CPU y que debes derrotar en 3 vueltas. Dependiendo el sitio en el que hayas llegado, recibirás puntos y si logras la puntuación que te piden, entonces podrás avanzar de categoría.

ARCADE

Si eliges este modo de juego, competirás contra un vehículo controlado por el CPU a tres vueltas dentro de un circuito a tu elección.

En este modo sólo podrás elegir las pistas que hayas abierto en el modo de Championship, pero tienes la posibilidad de seleccionar más vehículos que los que están disponibles en el modo antes mencionado. La mayor diferencia entre este modo y los demás, es que aquí tienes que ir muy rápido, pues te dan poco tiempo y al pasar por ciertos puntos dentro de la pista, recibirás tiempo extra.

TIME ATTACK

Este es el típico modo de los juegos de carreras en los que escoges una pista, eliges el coche más rápido y tratas de romper tu mejor récord. Lo interesante en este caso, es que puedes grabar los datos de un coche fantasma que representa tu mejor recorrido dentro del Controller Pak y competir contra él después. Como en otros modos de juego, sólo puedes correr en las pistas que ya has abierto en el modo de Championship.

PRACTICE

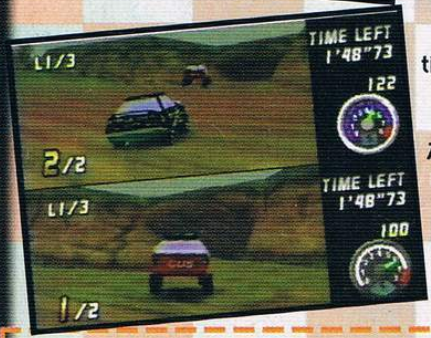
Este modo, y como su nombre en inglés lo indica, sirve para que corras en las pistas que ya has abierto en modo de Championship. Esto sirve especialmente para averiguar dónde están todos los atajos, conocer mejor las curvas y así tener ventaja a la hora de correr en serio. Aquí pueden competir una o dos personas simultáneas, puedes elegir diferentes climas y no hay límite de tiempo.

PAINT SHOP

Aunque este no es un modo de juego, sí es una opción bastante curiosa de este juego. En este modo, tienes la posibilidad de "pintar" uno de los vehículos del color que a ti te agrade. Para esto, cuentas con diversas herramientas y una paleta de 16 colores (se pueden alterar). Cada coche está dividido en 10 partes que puedes alterar de modo independiente. Puedes dibujar lo que tú quieras o si no eres muy bueno para eso, puedes intentar poner letras, circulitos o cuadritos. Una vez que grabas tu diseño, lo puedes cargar para usarlo en cualquiera de los coches en los modos de juego que explicamos anteriormente.

Así como la mayoría (por no decir todos) de los juegos de carreras que veremos, Top Gear Rally posee diferentes vistas para la carrera. Aquí tenemos vistas áereas, 2 dentro del vehículo y una vista especial que

da la impresión de ser una serie de cámaras que están cubriendo la carrera. Con esta última vista es muy difícil conducir, ya que están cambiando los ángulos y por lo mismo, cambia la dirección en el control, pero también es una de las que se ve más mejor.

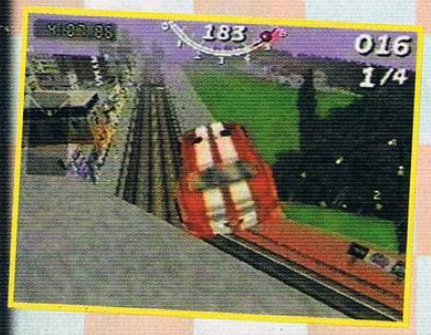


Otra de las características de este juego, es que todos los circuitos tienen atajos para ganar terreno. Algunos son bastante obvios, pero hay otros que están medio escondidos o son difíciles de tomar. Es muy importante que sepas en dónde están cada uno de los atajos de las pistas, pues en circuitos muy adelantados, sólo podrás llegar en una buena posición, si tomas ventaja de ellos.

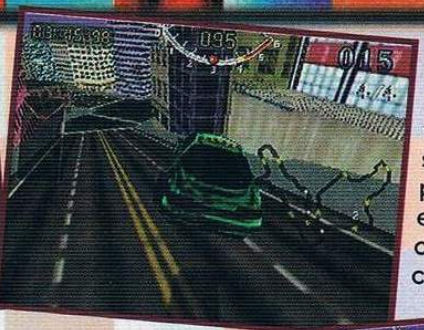
Top Gear Rally puede ser jugado por 2 personas de forma simultánea en casi todos los modos de juego, con pantalla dividida sin sacrificar gran cosa en cuestión de gráficos. A final de cuentas, podemos decir que este es un excelente título; pero su único problema radica en que el control responde demasiado bien y te toma un poco de tiempo acostumbrarte (está hecho muy al estilo simulador). Si vas a dar una curva, hay que mover sólo un poco el 3D Stick para evitar que te resbales. Fuera de eso, para nosotros, es uno de los mejores juegos que hay para este sistema.

De todos los juegos que vamos a ver en este "Mini especial", el único que es una adaptación de un título de Arcade, es el de San Francisco Rush, así que a lo mejor algunos de los lectores ya tuvieron la oportunidad de conocerlo en un local de máquinas Arcade más o menos grande.

Por un extraño motivo, la gran mayoría de los juegos que estamos analizando en este número, tienen los mismos requisitos y comparten muchas de las opciones. Obviamente esto lo decimos, porque muchas de las cualidades que ya hemos visto en juegos anteriores, las vamos a ver en éste.

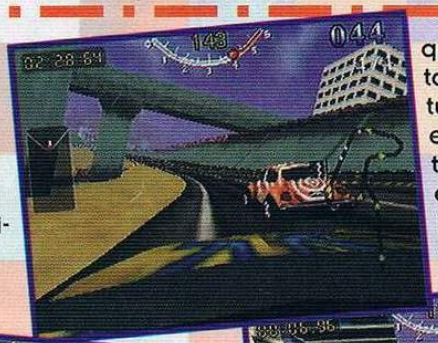


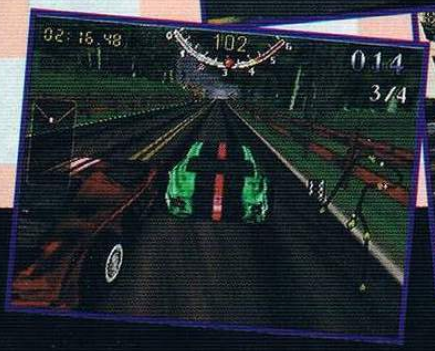
Primero que nada, tenemos que este título tiene una buena cantidad de vehículos. Estos coches tienen diferentes características únicas (no como los de Top Gear Rally), así que tendrás que elegirlo dependiendo de cómo te acomodes a su forma de manejo y no tanto por su apariencia (la verdad es que hay unos que son bastante feos, para ser sinceros).



Este juego cuenta con diferentes pistas a elegir. Básicamente hay pistas que son fáciles y algunas que son difíciles (otra vez nos dolió la cabeza para llegar a esta sesuda conclusión). Así podrás entonces, practicar y conocer a fondo los vehículos en las pistas fáciles, para después ir a competir en los circuitos difíciles. En estos circuitos, compites contra otros vehículos que controla el CPU. Es muy normal que comiences en una posición no muy agraciada y entonces tengas que finalizar en primer lugar para obtener más puntos y otras sorpresitas. Todos los escenarios están basados en lugares que realmente existen dentro de la ciudad de San Francisco, así que si has tenido la fortuna de ir a visitar esta ciudad, seguramente reconocerás algunas partes que se incluyeron en el juego.

Como otros de los juegos que hemos visto (y veremos) de este género, en este título tienes la posibilidad de elegir entre diferentes tipos de vistas para conducir. Así podrás optar por el realismo de la vista de primera persona o la clásica vista aérea a la que nos acostumbramos muchos jugadores de Arcade. Otro punto que comparte este juego con otros, es el hecho de que en las pistas hay muchos atajos que están escondidos y que si los encuentras, ahorrarás bastante tiempo y será más fácil vencer a tus rivales. Lo interesante de los atajos en este juego, es que son muy espectaculares y un poco más difíciles de encontrar como en títulos como TGR o MRC. En algunos hay que romper cercas, tomar desviaciones o hasta saltar edificios. Otra característica es la de ir dañando tu vehículo, esto sucede si no eres muy prudente para manejar y chocas contra cualquier cosa que se te ponga enfrente; esto va haciendo que tu coche vaya ganando unas bonitas abolladuras y que merman su funcionamiento, por lo cual tienes que ser muy cuidadoso al conducir.





Según nos llegaron a comentar en Midway, se espera que este juego tenga una pista extra a las que vienen en la versión Arcade. Esta pista sería exclusiva de la versión de N64, pero aún no estaba programada en la versión que tuvimos la oportunidad de revisar, así que no debemos de extrañarnos que a final de cuentas no la incorporen. Realmente sería una lástima que no lo hicieran. Otro punto que todavía no nos queda claro, es el del número de jugadores que podrán jugar. Se nos había dicho anteriormente que este título sería para 2 jugadores simultáneos, pero hasta el momento tampoco hemos podido ver pantallas que muestren esta opción, habrá que ver si en futuros análisis te podamos decir con exactitud el número de jugadores y los modos de juego que veremos en este título, así como lo hemos hecho con F1 Pole Position y Top Gear Rally. Por cierto, otro punto importante del cual nos enteramos hace tiempo (y que olvidamos mencionar... ¡Qué Raro!) es que Midway ha adquirido los derechos para comercializar el juego de Top Gear Rally y además tiene este título de carreras bajo desarrollo con uno de sus equipos de producción. Así que ¿Qué van a hacer? Por cuestiones de fechas de lanzamiento, es obvio que al menos habrá un mes y medio de separación entre la salida de un juego y otro. De manera muy breve te vamos a decir que este juego nos parece muy bueno, por todos los elementos que maneja y por la programación que también está muy bien desarrollada. Sí ya lo habíamos mencionado (pero si es así, no te hace daño volver a leerlo), es que el equipo que se encuentra trabajando en la adaptación de este juego, es el mismo que creó el primer juego de Gretzky para el N64 y nos dijeron que ellos ya han aprendido bastante rápido a aprovechar todas las cualidades del sistema. Tal vez no aprendieron tan rápido como los chicos de Boss Studios, pero sí han mejorado considerablemente, según nuestro punto de vista.

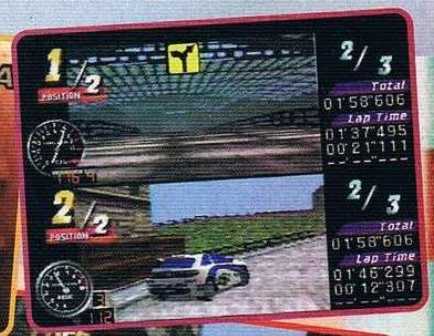
Bien, cada uno de los juegos que hemos visto en esta sección tienen una característica bastante importante, así que ¿Cuál es la principal cualidad del juego de Multiracing Championship? Pues más que nada, es que este título es el que se juega más en modo de Arcade que los otros.
El aspecto más importante es el de la movilidad, pues es al estilo de juegos nada serios como Mario Kart 64 ó Cruis'n USA (obviamente con sus respectivas diferencias, pero lo mencionamos para que te vayas dando una idea).

En MRC, tendrás la posibilidad de elegir entre 8 diferentes vehículos con características muy diversas, más o menos del estilo de SFR. Una vez que hayas elegido tu auto, podrás escoger de entre 3 diferentes circuitos, con niveles de dificultad seleccionables de forma independiente (si quieres correr en un circuito difícil, entonces tendrás que escoger la dificultad al máximo). Dentro de estos circuitos también habrá diferentes tipos de condiciones climáticas, que te harán más complicado el camino.

A diferencia de los otros títulos, MRC no tiene tantas vistas para jugar, pero podríamos decir que tiene las más populares. Cada uno de los circuitos también cuenta con varios atajos y entre los cuales habrá algunos muy arriesgados, pero como aquí es muy importante el tiempo que realizas en cada vuelta, realmente vale la pena el riesgo. En este cartucho hay 3 diferentes modos de juego.

CHAMPIONSHIP

Tú solo contra 10 coches.



TIME TRIAL

Para intentar romper tu récord, se queda grabado un coche fantasma.

VS.

Para 2 jugadores simultáneos.

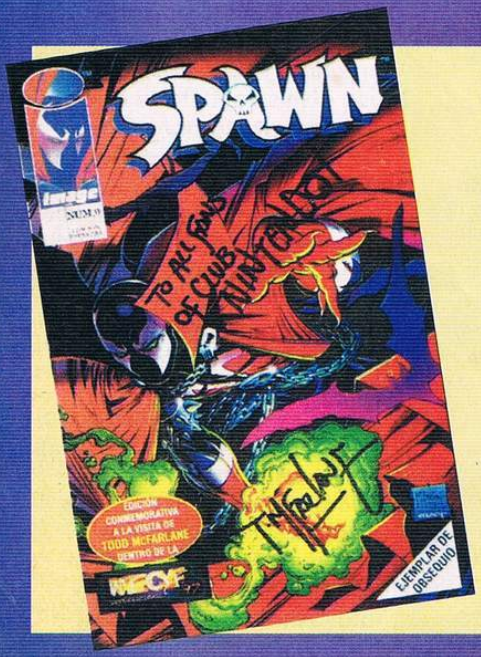
Este juego es compatible con el Rumble Pak,

Pero también lo es con el Controller Pak, así que la pregunta prudente es: ¿Se usa el mismo método que en Top Gear Rally para grabar tus avances y usar el Rumble Pak?

Pues no, aquí los programadores se pusieron un poco más ingeniosos y diseñaron un método un poco menos molesto, pero necesitas tener 2 controles: en el primer control pones el Rumble Pak y en el segundo el Controller Pak, así, si quieres grabar y usar el Rumble, no tendrás que estar intercambiándolos. Pero, si sólo tienes un control, tendrás que usar este latoso método.

MRC fue programado en Japón por la compañía Imagineer y en este continente será distribuído por Ocean (esta compañía tiene planeado lanzar una buena cantidad de juegos para el N64 en el próximo año, este es el primer título de su lista).
Se suponía que iba a aparecer a mediados de año, pero por extraños motivos fue retrasado y si todo sale bien, veremos este juego a mediados de este mes.

Este es otro juego que a nosotros nos gusta mucho, aunque podemos decir que es el más "corto" de los que hemos visto, pues sólo tiene 3 pistas, pero también es el que tiene más texturas y detalles. Desafortunadamente y por extraños motivos, los programadores no usaron a fondo algunas de las capacidades del N64 como el Anti-aliasing, lo que ocasiona que en algunos momentos - y sobre todo cuando juegan 2 personas - los gráficos se vean un poco raros.



Novedad

SPAWN A LOS ARCADES

Hace un tiempo atrás tuvimos la oportunidad de conversar con el gran creador de los personajes de esta conocida serie, su nombre es Todd McFarlane, quien además de mostrarnos escenas de la película y de la serie de dibujos animados sobre su personaje Spawn, nos comentó que se encuentra dando grandes pasos con la colaboración de Capcom para realizar un juego que se podrá disfrutar en las arcadias. Nos alegramos bastante cuando Todd nos adelantó que además está pensada una versión para el grandioso Nintendo 64, la cual estará basada en el film y la serie. Te recomendamos no perderte las futuras ediciones donde podrás, si eres fanático de Spawn, enterarte de los últimos acontecimientos sobre el desarrollo de esta noticia.

ZELDA 64

Junto con Yoshi's Story (nuevo nombre para Yoshi's Island 64), The Legend of Zelda 64 es uno de los títulos más esperados para este fin de año. Ambos juegos son producidos por Shigeru Miyamoto, lo cual es una total garantía de diversión. Aunque el juego de Yoshi's Story es el que saldrá primero tanto en Japón como en América, seguramente el de Legend of Zelda 64 es el más esperado y cualquier noticia que haya alrededor de él, es digna de publicarse.

En este mes, hay cosas muy interesantes que decir de este juego en muchos aspectos. Primero que nada, tenemos que hablar de la capacidad de memoria. Al principio se manejó que este juego tendría 128 Megabits de memoria (16 Megabytes), pero recientemente se anunció que la capacidad de memoria se incrementaría "ligeramente" ¿Cuánto?, pues solamente a 256 Megabit (32 Megabytes). Este incremento se debe a que Zelda 64 estaba planeado para ser jugado en el DD (donde la capacidad de memoria es mayor), para no alterar gran cosa el plan original del desarrollo del juego. Esto es muy importante, no sólo para el juego de Zelda 64 en sí, sino porque ahora el nuevo "límite" de memoria en los cartuchos para el N64 es precisamente, de 256 Megabit.

Otros aspectos interesantes que hemos podido averiguar corresponden directamente al juego. Primero hay que mencionar que al fin se sabe para qué sirve el hada que aparecía en las fotos que habíamos publicado anteriormente: Esta hada indica si hay algún enemigo cerca de Link dependiendo su color, ya que si está azul, no hay ningún problema, pero cuando se pone roja es que hay alguien que le puede causar daño a Link. Muy interesante ¿no?, ya que la forma en la que está la "cámara", te impide ver cuando alguien se está acercando por atrás. Otra cosa muy curiosa de este juego, es que cuando Link establece "contacto visual" con un enemigo y mantiene su vista en él, si te mueves, su cabeza también se mueve de forma que no lo vaya a perder de vista (esto es solamente estético, pero es un detalle muy curioso). Para atacar a sus enemigos, Link podrá usar su espada y su escudo para defenderse o en algunos casos, podrá usar su espada con ambas manos (¿Mayor daño, precisión o qué?. También los diseñadores han decidido incorporar un modo de vista de primera persona como el que tiene Super Mario 64 (ese en el que te quedas fijo y puedes observar las cosas que están a tu alrededor). Al parecer, este tipo de vistas se volverá muy común en los juegos de este estilo, ya que también Banjo-Kazzoie cuenta con un modo similar.

Esta vez, Link tendrá habilidades que no había usado en otros juegos, como por ejemplo escalar, saltar, caminar hacia atrás y una nueva habilidad que es la de montar a caballo.

¿Qué más sorpresas nos esperan con este título? Realmente es muy difícil saberlo por el momento, pero no dudemos que sean muchas gracias a la memoria, al poder del sistema y sobre todo, a las mentes creativas -lidereadas por Shigeru Miyamoto- que están a cargo de este juego.

Ahora Link puede escalar pequeñas paredes. ¿Qué otras acciones se están preparando para este personaje?

TIPS de GOLDENEYE 007

Este mes comenzaremos con los tips de este juego, básicamente te podemos decir que lo que veremos son los objetivos de todas las misiones en la dificultad "Agente 00". ¿Por qué? pues porque esta dificultad es la que más objetivos tiene y en ellos se encuentran los de las dificultades anteriores, así que si estás jugando en cualquier dificultad menor, es obvio que encontrarás esos objetivos en esta guía.

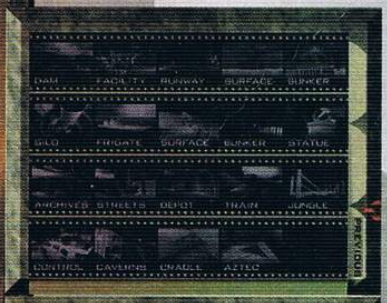
OPCIONES 007

Bueno, después de este interesante rollo justificativo, te explicaremos lo más básico del juego.

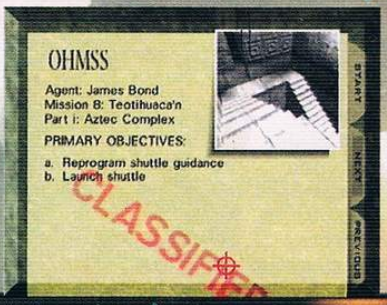
Para comenzar te diremos que el juego cuenta con 4 archivos en donde puedes grabar tus avances.

En cada uno de ellos encontrarás las siguientes opciones:

SELECCION DE MISION

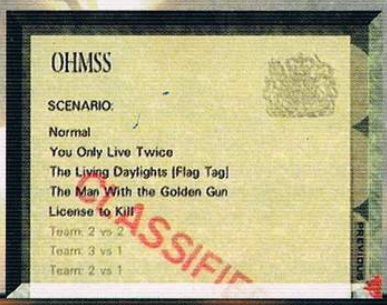


En este menú puedes seleccionar el nivel deseado (obviamente debes pasar los niveles para seleccionar otros). Después de esto, selecciona la dificultad.
Es obvio que la dificultad "Agente" es fácil y por lo tanto los objetivos de las misiones son muy sencillos; "Agente Secreto" es una dificultad media y sólo aumentan algunos de los objetivos, así como la resistencia de los enemigos; y la dificultad "Agente 00" es la más difícil, por lo que en las misiones debes de completar mayor número de objetivos y los enemigos aguantan más tiros (un punto excelente es que en la dificultad "Agente 00" si les pegas en las extremidades, aguantan varios plomazos, si les pegas en el pecho aguantan unos cuantos y en la cabeza los aniquilas instantáneamente).
Una vez que seleccionas la dificultad, aparece el folder de información del nivel. Aquí te dan los objetivos de la misión, por lo que debes leerlo con mucho detenimiento, también recibes un Background de la misión, el informe de M, así como de Q y de Money Penny.
Después de todo este papeleo, comienzas la misión.



JUGADORES MULTIPLES

Este es un excelente título para entretener a 4 videojugadores en una escala exorbitante (bueno, casi).
En el menú principal encontramos varias opciones, las cuales explicaremos brevemente.



Jugadores

Es obvio que aquí seleccionas el número de jugadores.

Nivel

Y aquí eliges el nivel en donde se desarrolle la batalla.

Armas

Creemos que está de más explicar esto, pero seleccionas el tipo de armas que quieres durante la batalla.

Escenario

Selecciona el tipo de juego, Normal (bueno, en este matas a placer); sólo vives dos veces (es más que obvio, sólo tienes 2 vidas); Viviendo en un rayo de luz (el jugador que tenga por más tiempo la bandera, es quien gana); El hombre con la pistola de Oro (sólo aparece una pistola de oro, por lo que el jugador que elimine más oponentes con dicha arma es quien gana); Licencia para Matar (aquí todas las armas matan con un tiro) y los demás son juegos en equipo.

Personajes

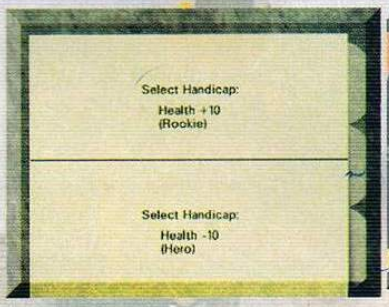
Aquí elige a quien quieres manejar.

Duracion del juego

Lo puedes limitar por tiempo o por muertes.

Vitalidad

Aquí te puedes dar chance a tu oponente, o de plano humillarlo.



Estilo de control

Aquí puedes cambiar las acciones de los botones.

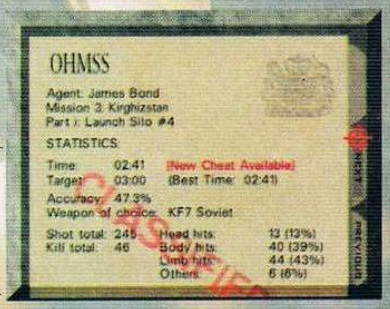
Mira

Puedes encender o apagar la mira o cuando apuntas automáticamente a los enemigos.

Esperamos que te hayan quedado claros todos los puntos anteriores (se aceptan quejas y de preferencia no sean muchas, por favor), ahora vayamos a ver lo que nos interesa, que es la onda de los niveles.

Opciones de cheat

Dichos menús de opciones se abren hasta que logras ciertos objetivos en cada una de las dificultades, puedes sacar 6, en cada dificultad (hasta donde sabemos). ¿Cómo saber en qué misiones se pueden sacar Cheats? Bueno, pues si te fijas bien, cada vez que terminas una escena, sale un informe con estadísticas de tiempo y puntería, si te sale un Target de tiempo y lo superas, obtendrás un Cheat. ¡Ojo! los Cheats sólo se pueden utilizar en escenas que ya completaste.



Misión 1: Arkangelsk

Parte I: Presa

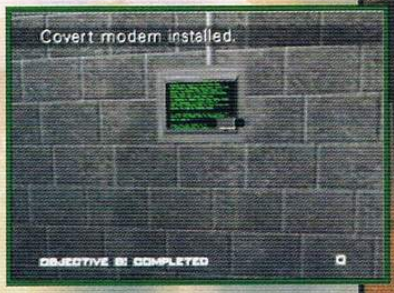
Objetivo A:

La primera de las alarmas se encuentra después de que le das paso al camión, por la puerta de seguridad.
Las otras 3 se encuentran en cada una de las torres de la presa.
Puedes destruirlas avanzando hacia ellas (por fuera de la presa) o por los túneles, esta última opción es mucho más arriesgada, pero así te deshaces de la mayor parte de los enemigos. La primera torre de la presa es la No. 2 (puede sonar algo confuso pero así es).

Entrando a la torre por la puerta, se encuentra la segunda alarma. Tomando la ruta de los túneles, vé hacia la derecha. Encontrando la entrada a la torre 3, sube para desactivar la alarma y prosigue el camino por el túnel en la misma dirección. Más adelante encontrarás la entrada a la 4a. torre en donde se encuentra la última de las alarmas.

Objetivo B:

Este es muy sencillo. Cerca de donde se encuentra la 1a. alarma (detrás de unas cajas), está el emisor de información de la presa, por lo que debes seleccionar el Modem Espia en el menú y colocarlo en la pantalla del emisor.



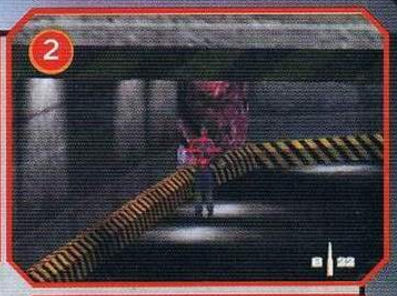
Objetivo C:

Para lograr interceptar la información que se encuentra en la máquina central de la presa de Arkangelsk, debes llegar hasta ella por los túneles de la misma, para ser más preciso, debes de tomar la ruta de la izquierda cuando bajas por la torre No. 2 de dicha presa.
Al llegar hasta la computadora, presiona el botón B, para bajar la información y enviarla vía satélite hasta los cuarteles centrales del Servicio Secreto de Inteligencia Británica.

Objetivo D:

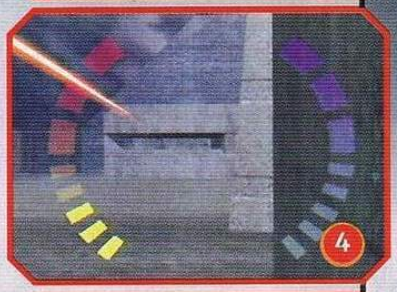
Una vez que hayas completado los 3 objetivos anteriores, ahora escapa de la presa y dirígete hacia la siguiente misión, por lo que deberás saltar desde la plataforma de la presa con un Bungge.

En esta misión te recomendamos utilizar armas con silenciador, ya sea la "PPK 9mm" que es con la que empiezas, o el rifle con mira telescópica, este último aparte de que es muy discreto, con él puedes atacar enemigos a gran distancia además de que podrás darles más fácilmente en la cabeza (1-2).



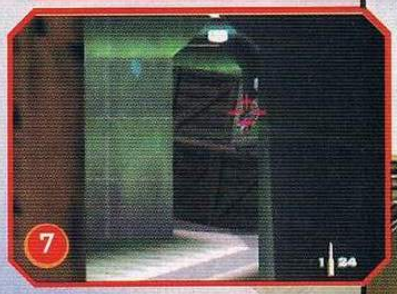
El rifle con mira telescópica se encuentra en la primera Torre (3).

Pasando la primera torre (en la primera curva del túnel de la montaña), utiliza el rifle con mira telescópica para eliminar a los soldados que se encuentran a lo lejos, sobre todo a los ingratos que están dentro de un pequeño Bunker (4).



Después de darle el paso al camión por la puerta de seguridad, corre tras él para eliminar más fácilmente a un guardia que en cuanto te ve huye y trata de activar la alarma (5).

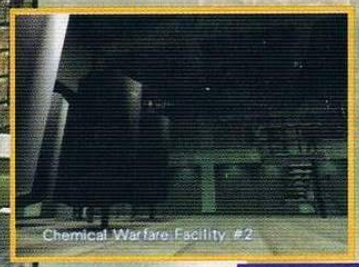
Al llegar a la presa, antes que nada, elimina al guardia que se encuentra arriba de la primera torre o te dará muchos problemas (6).



Una vez dentro de los túneles de la presa, elimina a los guardias a distancia (7). Cuidado con los guardias que se encuentran en las esquinas (8) y si ves barriles de combustible, mejor explótalos de lejos para que los soldados no los exploten cerca de ti (9).

Misión 1: Arkangelsk

Parte II: Laboratorio



Objetivo A:

Para poder llegar al Laboratorio, deberás pasar por varias puertas de seguridad, sin embargo para alcanzarlas, necesitas de la

"Tarjeta B", la cual la tiene este soldado.

La plataforma se encuentra a fuera de la torre No. 3, sólo vé hacia ella y déjate caer.

Parte II: Laboratorio

(continuación)

Objetivo A:

Como te podrás dar cuenta, es mucho más fácil si lo eliminas por la espalda y te evitas problemas. Saliendo al pasillo encontrarás esta puerta, en donde se encuentra el switch que abre la puerta eléctrica dando acceso a los lockers y así llegarás a este pasillo. Siguiendo el camino de frente, llegarás hasta esta puerta en donde encontrarás un cuarto de vigilancia, te recomendamos ser precavido.

Dentro de este cuarto encontrarás 2 switches, el de la izquierda te permitirá la entrada al Laboratorio, el cual se encuentra obviamente por el pasillo de la izquierda.

Objetivo B:

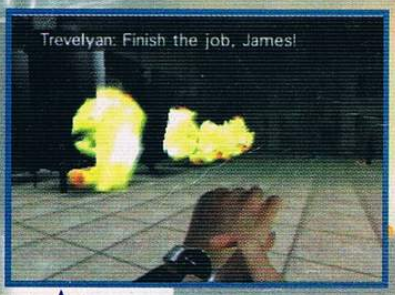
Este objetivo es extremadamente sencillo, sin embargo debes localizar a nuestro amigo antes de que se mueva de cuarto, (eso es lo difícil).
Los lugares donde puedes encontrar a tan favorable colaborador, son: En las plantas de contención que se encuentran a la izquierda y derecha de este pasillo en el área de experimentos (siguiendo el camino de la derecha del cuarto de vigilancia), o en dado caso, en el área del Laboratorio. Advertencia: si dicho sujeto escucha disparos cerca de él antes de verte, correrá hacia el principio del nivel, por lo que lo encontrarás encerrado en alguno de los sanitarios. Como podrás ver, dicho doble agente te da un decodificador. Este aparatito te servirá para abrir la puerta que te comunica directamente al cuarto de almacenamiento, sólo debes utilizarlo enfrente de la puerta.

Objetivo C:

Una vez en el cuarto de almacenamiento, entre los contenedores encontrarás a Alec, el agente 006.

Objetivo D:

Selecciona las minas de control y coloca una en cada uno de los contenedores de enfrente, aléjate, actívalas con el reloj y escapa (por la puerta que se encuentra detrás de Bond en la última foto) antes de que las tropas te capturen.



Objetivo E:

Para completar este objetivo, sólo tienes que evitar eliminar a los científicos que te encuentres en el camino.

TIPS

Al principio de la misión te sugerimos utilizar la pistola PP7 (con silenciador), para que los soldados que se encuentran en los baños no se te amontonen.
Una vez que obtengas la Tarjeta B, utiliza la ametralladora KF7 Soviet (por el resto del nivel), para que salgan todos los soldados de esta ala del complejo (1).

Ya que llegues a los lockers, abre la siguiente puerta, suelta unos tiros, regresa a donde indica la foto (2) y espera a los soldados que te salen de ambos lados, ¡cuidado con los científicos!. Cuando llegues al cuarto de seguridad, suelta u-nos tiros, o si eres muy valiente, entra a amenazarlos y regresa al cuarto que indica la foto (3), ya que aquí tienes suficiente espacio para atacar, esconderte y recargar la ametralladora. Acabando de entrar al área del Laboratorio, elimina a los guardias que se encuantran tras las cajas y espera a que bajen los soldados por las escaleras para darles una pesada bienvenida (4).

Misión 1: Arkangelsk

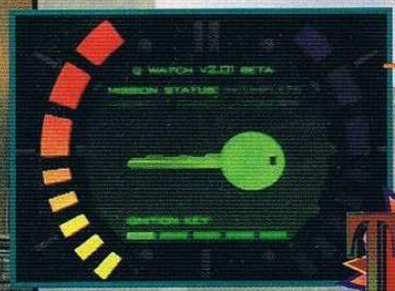
Parte III: Escape

Objetivo A:

Esta fácil, en el cuarto que se encuentra saliendo del complejo del Laboratorio a la izquierda, podrás encontrar dicha llave.

Objetivo B:

Aquí se requieren agallas y precisión, ya que si no las destruyes rápido, te bajan mucha energía. Sólo son 3 (una a la mitad de la pista del aeroplano y dos al final), pero muy resistentes por lo que te recomendamos utilizar el Tanke.



Objetivo C:

Ves la torre que sobresale de la construcción, pues destrúyela y habrás completado este objetivo. ¡Fácil!, ¿no?.

Bueno esperamos que hayas completado los 3 objetivos anteriores y con toda la armada rusa tras tus huesos ¿qué esperas? sube al aeroplano y ¡huye!

Objetivo D:

TIPS

Toma las granadas que se encuentran al lado de Bond cuando comienza. En el cuarto de la derecha encontrarás a un enemigo que es mejor que lo elimines de una vez, utilizando la PP7 con silenciador, al igual que el soldado que se encuentra saliendo del complejo del Laboratorio. Las minas de tiempo sólo son de adorno (1). En donde se encuentra el objetivo A, sólo arroja una granada para eliminar a los soldados de un solo golpe (2). Ve por el Tanke, ya que te será de gran utilidad para eliminar las ametralladoras de alto poder y la batería del misil, aparte de que con dicho instrumento de destrucción podrás arrollar a los soldados sin mayor problema (3). Advertencia: puedes destruir el aeroplano con el Tanke, te recomendamos que conduzcas con mucho cuidado o no podrás huir (4).

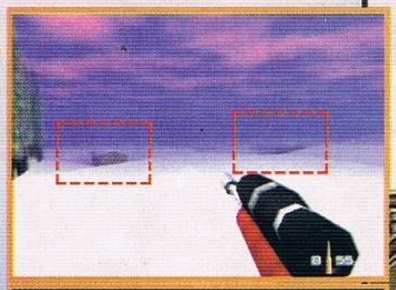
Misión 2: Severnaya

Parte I: Superficie

Objetivo A:

Este es extremadamente sencillo, sólo entra a la torre de la antena, sube las escaleras y en la puerta que se encuentra enfrente encontrarás la computadora, sólo apágala.

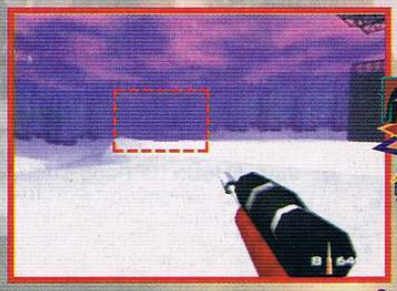
Objetivo B:



Este objetivo está un poco complicado, pero ahí va; Comenzando el nivel avanza relativamente pegado al bosque del lado derecho y encontrarás una torre de vigilancia, adelante encontrarás una cabaña. Ahí encontrarás a un tipo que cuando muere, suelta la llave de otra cabaña. Regresa a las 2 primeras cabañas que encuentras y en la de la izquierda (viendo desde el principio del nivel hacia la antena), encontrarás la llave de la caja fuerte.

Objetivo C:

Este también es fácil. Una vez que ya tienes la llave, dirígete hacia la antena, en la parte posterior izquierda de ésta encontrarás un camino hacia un par de cabañas que se encuentran enrejadas, en la de la derecha hallarás la caja fuerte y en ella los planos de construcción.



Objetivo D:

Una vez que tengas los planos, regresa sobre la nieve del lado izquierdo, sigue todo el bosque de ese lado y encontrarás el ducto de ventilación. Sólo sube por las escaleras, vuela los candados y entra.

TIPS

Este nivel es muy sencillo y muy rápido, por lo que no se requiere de mucha habilidad para terminarlo, sin embargo procura avanzar por encima de los montes de nieve para tener una mejor visión y utilizar el rifle con mira telescópica para atacar a los enemigos a gran distancia (1). Te súper recomendamos que no te acerques a las cabañas que están después de donde se encuentra la caja fuerte, ya que activas la alarma y salen soldados con chaleco antibalas y son muy latosos. Lo mismo pasa cuando tratas de entrar a la base por la puerta principal (2).

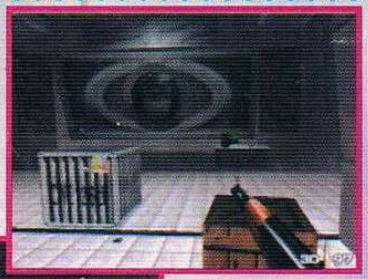
Misión 2: Severnaya

Parte II: Bunker

Objetivo A:

Lo único que debes hacer para completar este objetivo es destruir todas las cámaras de vigilancia. Esperamos que las fotos te ayuden a ubicarlas.

Objetivo B:



Una vez que llegues al salón principal del cuartel, vas a ver a un tipo con una camisa floreada junto a una computadora, sobre el escritorio está la llave de Golden Eye, tómala y ve tu reloj, selecciona el Analizador de llaves que tiene el aspecto de un portafolios, salte del menú y presiona 2 veces el botón de disparo para copiar y deshacerte de la llave de GoldenEye.

Objetivo C:

Recuerdas al tipo de camisa floreada, pues su nombre es Boris y es un Haker en eso de las computadoras, por lo que es el tipo perfecto para que active la computadora principal (si no lo encuentras cerca búscalo, no pudo haber ido lejos).

Objetivo D:

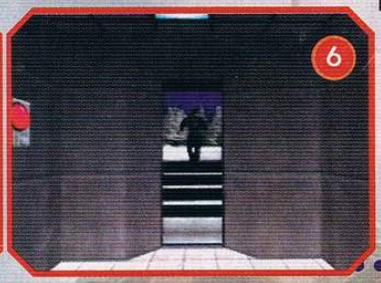
Una vez que Boris ponga la contraseña de iniciación, selecciona el Ladrón de datos en el menú principal y utilízalo en la computadora, para robar los datos.

Objetivo E:

Sólo regresa al salón principal del complejo, selecciona la cámara en el menú principal y toma una bonita foto de la pantalla principal de video.

Al comenzar el nivel, abre la puerta de enfrente y elimina al soldado que está delante de ti y después al de la izquierda, date prisa o el último activará la alarma y llegarán los tipos manchados con sus chalecos antibalas (1).

Una vez que hayas encontrado la tarjeta del cuarto de control (2) y limpiado la zona de arriba (me refiero a no bajar las escaleras), entra al cuarto de control para eliminar a los 3 soldados que la resguardan (3). Al limpiar el salón principal del complejo, elimina también a los soldados que se encuentran en el área de salida para que posteriormente no representen una molestia (4). Completa todo antes de llevar a Boris al cuarto de control, para que se te haga más fácil escapar después de que suene la alarma. Una vez que robes los datos de la computadora, espera a los primeros enemigos (5) y huye antes de que llegue toda la armada (6).



Misión 3: Kirghizstan

OHMSS

00 Agent: James Bond
Mission 3: Kirghizstan
Part i: Launch Silo #4

OBJETIVOS PRIMARIOS:

a. Colocar Bombas en los cuartos de combustible
b. Fotografiar satélite
c. Obtener información telemétrica
d. Retirar los circuitos del satélite
e. Minimizar las muertes de los científicos

Soviet Missile Silo, Kirghizstan

Parte I: Sitio de Lanzamineto #4

Objetivo A:

En el complejo existen 4 cuartos de combustible en donde se deben implantar las bombas; 4-H4, 4-C3, 4-K2 y 4-A1 respectivamente.

Objetivo B:

En el cuarto de combustible 4-A1, o sea el 4°, se encuentra el Satélite; Tómale una bonita foto para el álbum familiar de Q.

Objetivo C:

En el 3er. cuarto de combustible (4-K2 o para mayor referencia donde está la cápsula), uno de los científicos tiene el DAT con la información telemétrica del Satélite; pídesela amablemente y si no te la da, cuando escuche disparos, la arrojará cerca de esta zona.

Objetivo D:

En los 3 primeros cuartos de combustible se encuentran 4 tarjetas de circuitos, 2 en el primero (4-H4), una en el segundo (4-C3) y otra en el tercero (4-K2).

Objetivo E:

Trata de no eliminar a los científicos, ya que sólo tienes el límite de una muerte para completar este objetivo.

TIPS

Desde que tengas 30 municiones para la ametralladora KF7 Soviet utilízala, ya que acorralas a varios soldados y así los eliminarás más fácilmente.

En los cuartos de combustible, lanza unos tiros al aire para que bajen los soldados que se encuentran atrás de la puerta y los aniquiles rápidamente en las escaleras (1).

Los científicos que se encuentran en los cuartos de combustible, poseen las tarjetas de acceso a las demás áreas del complejo, por lo que si no te pasas cuando salen los soldados, deberás buscarlas en el piso o pedirlas con mucha cortesía a dichos personajes estorbosos (2).

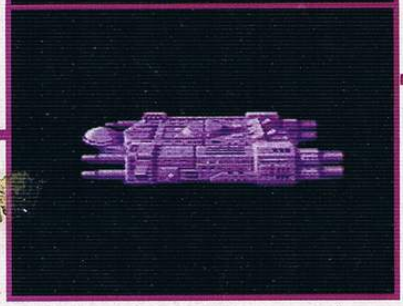
Antes de llegar al cuarto 4-C3, se encuentra una esquina con unos barriles llenos de combustible; después de eliminar a los soldados que se encuentran en la entrada de dicho corredor, dispara rápidamente a los barriles para eliminar a varios soldados con la explosión, quédate cerca de la esquina por si algún incauto se llega a asomar y una vez que se haya medio dispersado el humo, entra en acción (3).

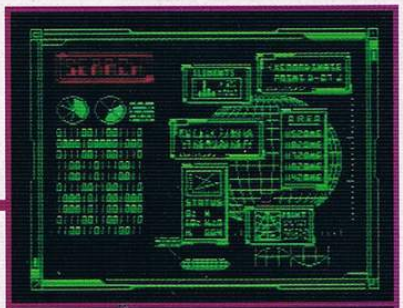
Después de salir del cuarto 4-C3, te encontrarás con que te disparan por detrás, pues es un soldadito que está atrincherado en una caja y por si fuera poco, de la puerta sale un kamikaze que quiere tu cabeza, por lo que te recomendamos moverte rápido. (4). En este pasillo te saldrá una legión de soldados, aquí te sugerimos tener mucha paciencia (y municiones) (5). Al salir del cuarto 4-K2, en el pasillo de la izquierda encontrarás un chaleco antibalas que te alivianará bastante, después de tanta descarga de plomo. Antes de llegar al cuarto 4-A1, entrarás a un corredor con soldados atrincherados detrás de unas cajas. Te recomendamos mantener tu distancia para eliminarlos (6). Saliendo del cuarto 4-A1 te encontrarás con Ourumov, quien se dispone a escapar (7). Ve por el corredor de la izquierda y entrando al siguiente cuarto, sigue la pared de la derecha y así llegarás más rápido al elevador.

INFORMACION SUPERNESESARIA

ARKANOID

FECHA: La 11a. madrugada estelar, 75.05 PT (Tiempo Pulsar)

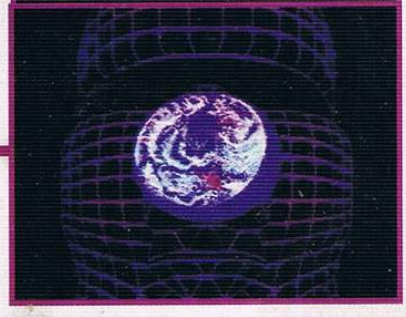


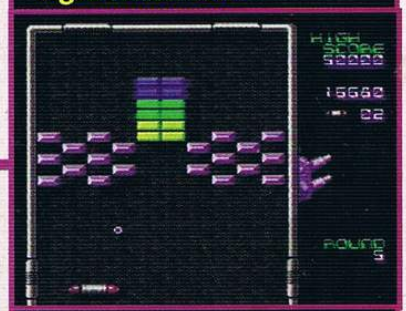


ENTRADA: Nuestros sensores han detectado un nuevo planeta de la clase tierra.

He mandado a nuestra nave exploradora "Vaus" para que lleve a cabo exámenes para comenzar la colonización. Nuestro gozo duró poco.

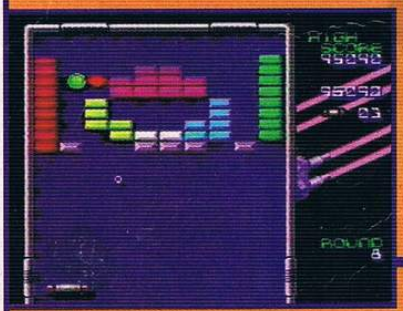
Esta es la historia del juego y aunque a primera vista parezca que se trata de un Shooter de Naves, en realidad es un juego más sencillo, aunque no por eso quiere decir que sea malo (no olvides que siempre existirán juegos como Game & Watch Gallery o Tetris., para recordarnos que lo importante no es lo complejo, sino lo divertido). Tu nave es en realidad una barra que necesita hacer botar una pelota, la cual romperá los bloques que aparecen en la pantalla. Cuando logres romper todos ellos, podrás pasar al siguiente nivel.





Algunos de los bloques contienen unas cápsulas que la mayoría de las veces son benéficas.

Ahora veamos los bloques. Aunque hay de varios colores, todos ellos se pueden clasificar en 4 que son: Los normales, lo que contienen premio, los que resisten varios golpes y los que son indestructibles. Para completar un nivel, tienes que destruir todos los bloques que pertenezcan a los 3 primeros tipos.

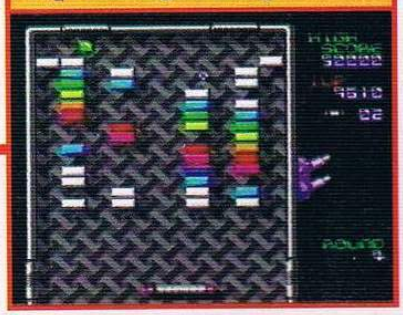


En algunos niveles, te van a salir unos seres extraños que ocasionan el cambio repentino de la dirección de tu bola, por lo que necesitarás estar muy alerta y más cuando estos sujetos estén muy abajo. Algunos de estos seres explotan al ser destruidos y la explosión a su vez, destruirá a los bloques cercanos. Otros se comen tu pelota y la dejan en otra parte (a veces esto es muy bueno).

POPKORKS

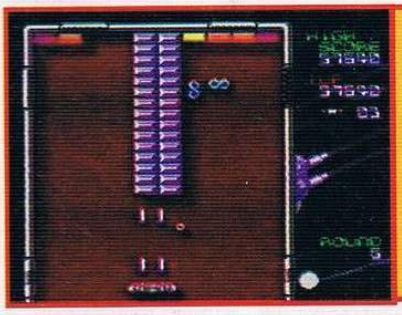
La cápsula con la letra "E" hace más grande tu nave.
Si tomas una segunda "E" la harás crecer aún más y por lo tanto, evitarás que la bola no se pierda tan fácilmente.
Si quieres conservar este poder, tendrás que usar el botón que te ayuda a moverte rápido, para que esquives las cápsulas que caigan.

Este otro poder, te da algo así como un campo de fuerza. Con él puedes salvarte una sola vez de que tu bola no se vaya al infinito y más allá. En caso de que no alcances la bola, el campo de fuerza la hará rebotar por ti.



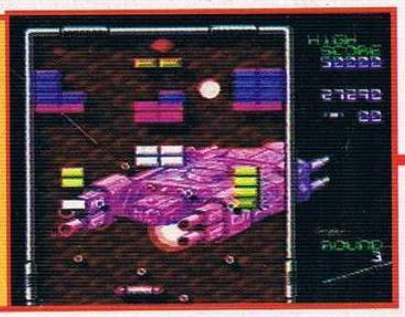
Esta cápsula abre un portal interdimensional (¡qué bien se oyó!), para que te transportes al siguiente nivel. Esto es muy útil, sobre todo cuando estás en un nivel donde abundan los bloques resistentes y los irrompibles.

Este poder afecta a la bola ocasionando que ésta disminuya su velocidad. Es un poder muy útil cuando hay muchas pelotas en pantalla.

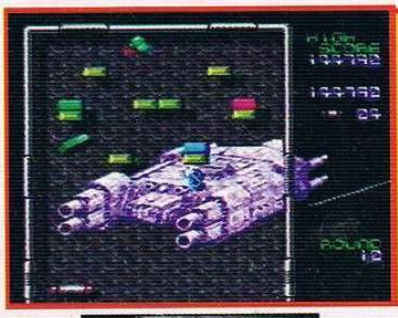


A nuestro parecer, este poder es el mejor de todos, ya que te da la habilidad de disparar rayos láser que destruyen cualquier bloque, a excepción de los irrompibles (de ellos hablaremos más adelante).

Con éste, multiplicas tu bola para que tengas más poder destructivo. Si se te van las bolas, no te quitarán vida, pero cuando te quede una bola, entonces ya no podrás dejar que se vaya sin que te eliminen.

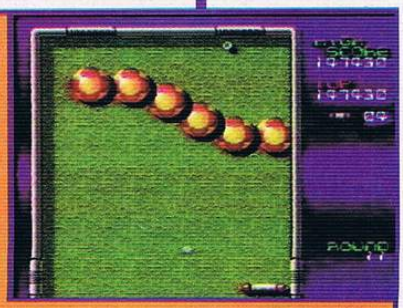


Esta cápsula te proporciona el poder de sostener la bola hasta que presiones el botón de disparo. Con esto puedes ponerte en una posición adecuada para disparar. Hasta ahora, todo aquel que ha jugado Arkanoid, concuerda con nosotros en que este es un poder muy molesto.

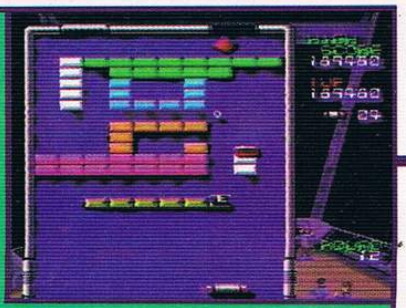


Y con éste, tu bola será tan poderosa que lo único que hará que cambie de dirección, además de tu nave, serán las paredes que delimitan el nivel. A su paso, cualquier cosa es destruída.

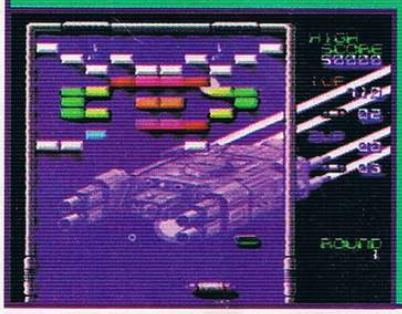
Después de varios niveles, te podrás enfrentar a un jefe y para vencerlo, tienes que darle muchos pelotazos. Si eres eliminado en combate, tendrás que empezar desde el principio la batalla.



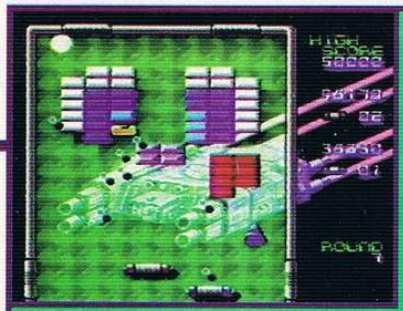
Existen varios modos de juego. El primero es el normal, donde tienes que pasar los 50 niveles del juego para terminar con la amenaza de Doh y la paz regrese al mundo.



En el modo de 2 jugadores hay 3 variantes.

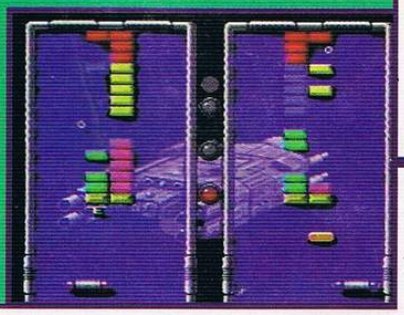


Tú contra un amigo, para ver quién acaba primero el juego. Aquí juega primero uno y cuando éste es eliminado, le toca el turno al otro jugador.

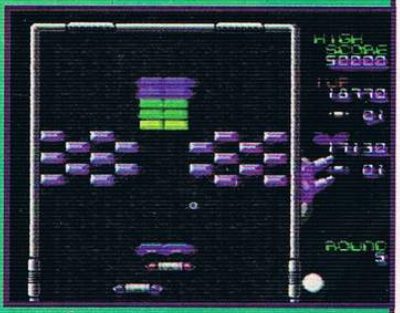


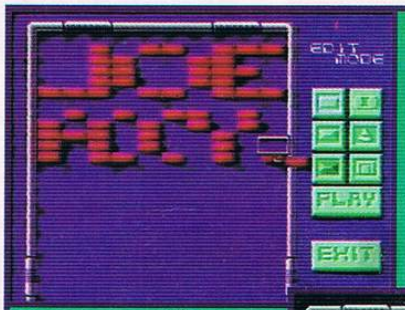
En el 2o., juegan ambos de manera simultánea para vencer a las fuerzas malignas del universo. Como ambos jugadores no pueden ocupar el mismo espacio al mismo tiempo (según las leyes de Física), cada quien jugará a alturas diferentes, las cuales serán intercambiadas con cada nivel que pasen. Si la bola se pierde, ambos jugadores pierden una vida, sin importar cuál jugador haya tenido la culpa (te entiendo, pero así son las reglas).

El 3er. modo de juego es uno contra otro en forma simultánea y en pantallas divididas verticalmente. Aquél que logre destruir todos los bloques primero que el otro, gana un round. Hay que ganar 2 de 3 rounds, para vencer al oponente.

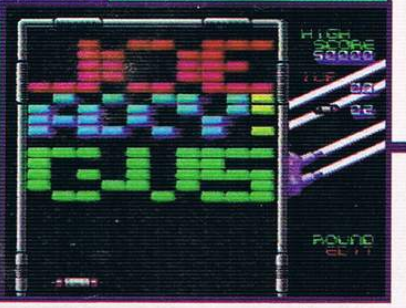


Recuerda que un juego inteligente, es aquél donde hay un buen balance de poderes. Si tú tienes el láser y ves que viene cayendo otro, no seas egoísta y déjaselo a tu compañero. Otra estrategia es que el de abajo tenga el láser y el de arriba se dedique a hacer rebotar la pelota; así el de abajo sólo tiene que preocuparse de disparar y de evitar tomar premios.



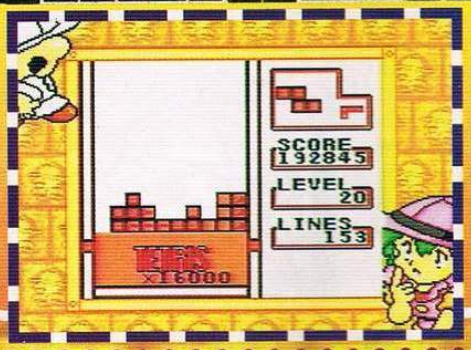


Otra opción que trae el juego es la de poder editar tus propios niveles. Puedes colocar los 4 tipos de bloques en la posición que quieras, además de colocar a los seres extraños, para que tu nivel sea más interesante. Al final puedes jugar en él para probarlo.



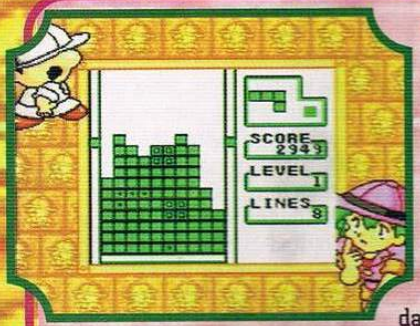
Y para cerrar con broche de oro, el juego tiene passwords para que no tengas que jugar desde el principio. Este juego es excelente para cualquier tipo de videojugadores, a excepción de aquéllos que no han pagado la luz. Te recomendamos ampliamente que lo juegues y cuando lo conozcas, verás que te harás adicto a él.

Gamevistazo a Tetris Plus

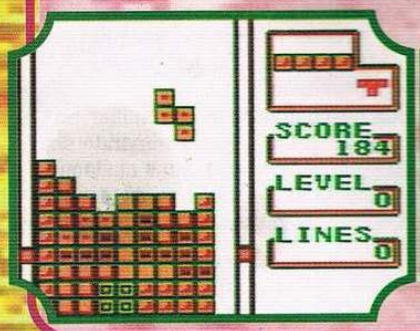


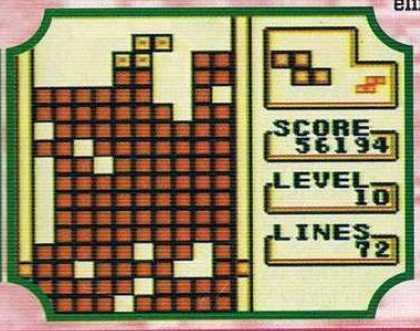
Es innegable que los últimos meses han sido de los "relanzamientos".
Pues han reaparecido una serie de juegos clásicos, en especial para el SNES y GB.
En el caso de este juego, todo indicaría que se trata de algo así como un relanzamiento, pero afortunadamente no es así.
Tetris Plus es un juego que tiene el clásico Tetris, así como una nueva variante que es la de Puzzle.
En total, este título cuenta con 4 diferentes modos de juegos que vamos a explicar, para que nos entendamos mejor.

Tetris Classic

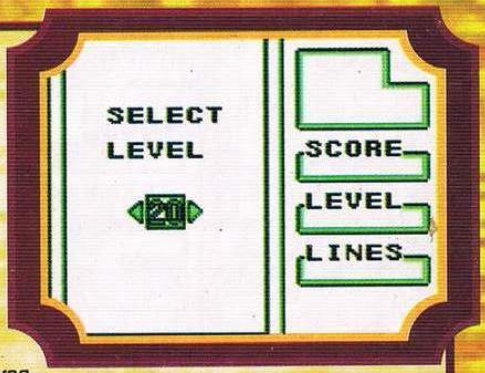


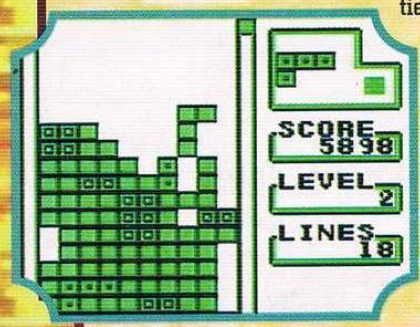
Bueno, ¿qué podemos decir? Este es el clásico modo de juego de Tetris, que nos encanta a muchos de los que trabajamos en la revista desde su aparición por ahí de 1987 (¡Hace ya 10 años!). Si no sabes en qué consiste este juego, vamos a dar una rápida explicación. El chiste de Tetris, es ir formando líneas completas de forma horizontal con las piezas que salen de la parte superior del panel. Cuando formas una línea completa, ésta desaparece y obtienes puntos por eso. Hay 7 diferentes piezas que debes acomodar de forma estratégica para no ir dejando huecos en las líneas, pues eso te impide hacer jugadas múltiples y ayuda a que las piezas se acumulen y en un momento lleguen hasta la parte superior del panel (ahí es cuando pierdes). Estas piezas las puedes girar en dirección -y en contra- de las manecillas del reloj con los botones B y A, Cuando ya dominas este juego, podrás eliminar 2, 3 y hasta 4 piezas de forma simultánea (Doble, Triple y Tetris; esta última es la jugada que da más puntos, pero la más difícil de hacer). Las piezas que mencionamos descienden a una velocidad específica: si el nivel en el que estás jugando es bajo, entonces las piezas descenderán lentamente, pero entre más va aumentando este nivel, es mayor la dificultad, pues las piezas bajan más rápido y hay menos tiempo para pensar en una buena jugada.

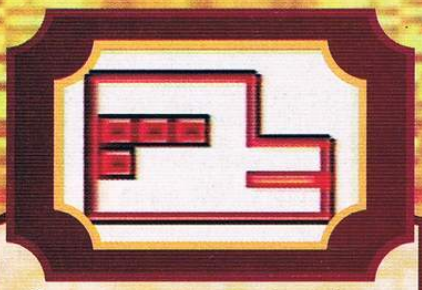




Bien, eso es lo básico y lo que seguramente casi todos conocemos, pero la versión clásica de Tetris Plus también cuenta con algunos elementos nuevos que lo hacen aún mejor. Una de las primeras cosas a notar es que las piezas ahora se mueven un poco más rápido hacia los lados que en versiones anteriores. Esto es muy bueno, pues era lo que más nos disgustaba de las anteriores versiones. También podemos decir que ya tienes un poco más de tiempo para acomodar una pieza, una vez que llega a la parte baja de la pantalla. Además, ahora puedes decidir si empiezas en el nivel 0 ó hasta el nivel 20 de dificultad. Por cierto, los niveles ahora no van aumentando conforme las líneas que vayas haciendo, sino que junto al panel hay un par de indicadores que van subiendo y una vez que llegan al tope, aumenta un nivel la dificultad y luego bajan para después volver a subir. Estos indicadores van subiendo por tiempo, pero si haces una jugada especial harás que suban todavía más rápido (entre mayor sea la jugada, es más lo que suben).







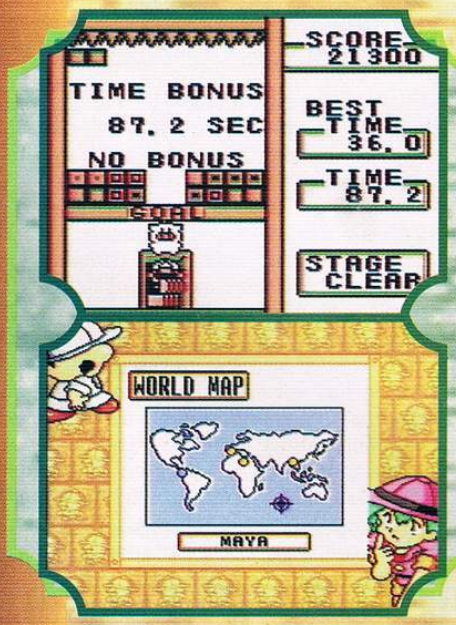
Otra cosa que nos gustó mucho es que en la pantalla de la figura que sigue, ya se pueden ver las 2 siguientes figuras y no sólo una, como en versiones anteriores. También hay una recompensa para los que juegan de manera agresiva, pues si tú haces que la pieza baje más rápido que su velocidad normal (presionando abajo en el control Pad), recibirás unos cuantos puntos extras por eso.

Ya para finalizar, tenemos que mencionar que ahora sí se quedan grabados los mejores récords que logras en este modo, pues el juego tiene batería (también se usa en los otros modos de juego). Eso sirve para que así se puedan comparar los mejores marcadores que logras, también se queda grabado el nivel al que llegaste y el número de líneas que hiciste.

TETRIS PUZZLE

Este modo de juego y el de Edit son los que le ponen el "Plus" al nombre de este Tetris. Aquí tu objetivo es ayudar a un explorador al que sólo conocemos por el nombre de "Profesor" y a su bella asistente (a quien también sólo conocemos como "asistente") a encontrar reliquias de templos antiguos.

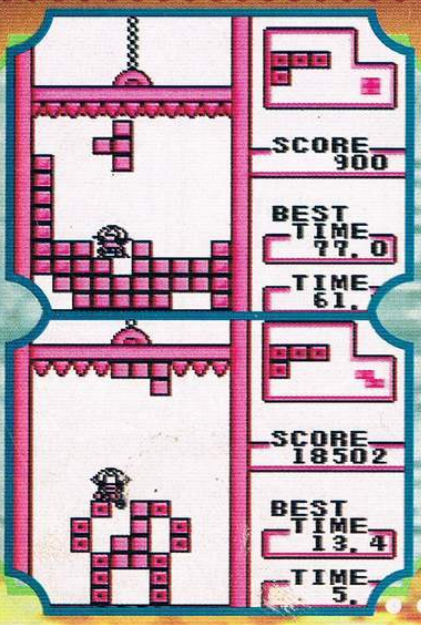
Sí, una trama bastante rara y que no encaja en un juego como el de Tetris, pero es que hay que explicar cómo se juega esto. Para empezar, tienes que elegir de entre 4 diferentes destinos (Maya, Knossos, Egypt y Angkor Wat). Una vez que elijas el lugar a explorar, verás que hay



la altura), que le pongas encima. Este modo de juego requiere de mucha lógica, pues tendrás que ir eliminando las piezas, no precisamente para que hagas más puntos, sino para que permita que el personaje descienda más rápido, pues si es alcanzado por el techo de puntas (que baja a diferentes velocidades, dependiendo la dificultad que hayas elegido) pues ya te imaginarás.

Este modo también usa la batería para grabar la escena en la que quedas, así como los récords de tiempo para terminar una escena. Desafortunadamente sólo cuenta con un archivo, pero si no acostumbras prestar tu Game Boy y tus juegos, esto no será mayor problema.

pueda descender, tiene que haber un espacio mínimo de 2 cuadritos. Generalmente él se mantiene caminando de un lado a otro del panel y tiene la posibilidad de escalar pequeños obstáculos de una altura no mayor a 2 cuadritos, pues de lo contrario se quedará encerrado. Otra cosa que puede hacer es escalar las piezas (no importando un panel con varias piezas pequeñas de las figuras principales y encima de ellas se encuentra el profesor y todavía más arriba de él y de forma amenazadora, hay un techo con puntas. La cuestión es que irán apareciendo piezas como el modo clásico de tetris y tienes que acomodarlas de tal forma que vayas desapareciendo las líneas, con el objetivo de que el Profesor vaya librándose de la amenaza de las puntas y pueda llegar hasta la parte de abajo del panel (donde se ve que dice "Goal"); una vez que lo hayas logrado, habrás terminado ese nivel y podrás avanzar a otro dentro de la misma escena.



Edit TETRIS

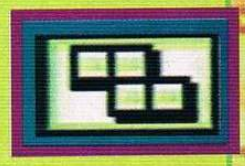
Gracias a que este juego cuenta con batería, es posible que puedas crear tus propios escenarios en modo de Puzzle, ya que cuentas con 10 paneles que puedes modificar a tu gusto. Si eliges esta opción, verás que hay 8 diferentes Menús con los que puedes trabajar. Revisa para qué sirve cada una de estas funciones.

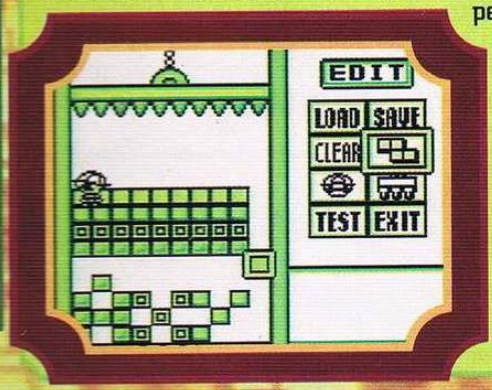
Load sirve para cargar uno de los paneles con los que quieres trabajar. Realmente no hay mucha ciencia, si seleccionas por error un panel con el que no querías trabajar, tienes la posibilidad de cancelar.

Ya que le hiciste las modificaciones correspondientes a tu "Puzzle" tienes que grabarlo. Cuando eliges esta opción, el CPU te pregunta en qué panel quieres grabar tu trabajo.

Con este Menú eliminas absolutamente todas las piezas de un panel. Esto es de gran ayuda para cuando quieres comenzar uno totalmente en ceros.

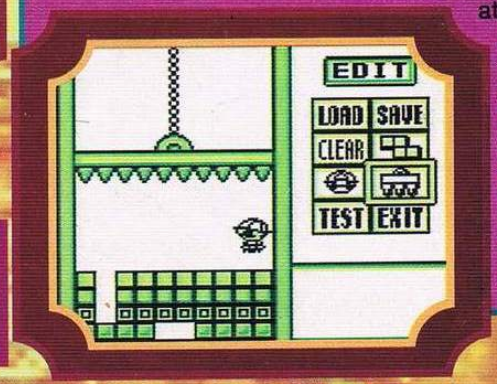
Ahora viene lo bueno: Al escoger este Menú, ubicarás los pequeños cuadros que formarán tu panel en la forma y número que desees. Con el botón **A** pones los cuadros que quieras; con el botón **B** eliminas alguno que no te haya gustado y con **Select** cambias el diseño del cuadro que estés colocando. Una vez termines, presiona **Start** para regresar al Menú principal.





Ahora viene lo más importante: ver que realmente el nivel que acabas de hacer es jugable y no una prueba de valor Vikinga. Cuando elijas este modo, tendrás la posibilidad de jugar solamente el nivel que acabas de crear y no los 10 paneles de forma seguida, como si hubieras elegido el modo de "Play" ubicado en el Menú principal de este modo de juego.

El primer Menú es muy sencillo: Con él simplemente ubicas la posición en la que estará el Profesor al comenzar a jugar. El segundo no se queda atrás por su sencillez, pues con él ubicas la posición en la que estarán las puntas al comenzar el nivel.



Este juego es muy recomendable para los propietarios de GB, pues es uno de esos títulos que quedan muy bien con el sistema portátil. Definitivamente es mucho mejor en muchos aspectos que la versión original y el hecho de tener batería es una gran ayuda. Además de los modos de juegos que mencionamos anteriormente, también podrás jugar en modo de Vs. siguiendo el reglamentario método para los juegos de GB.

PAGINA 64

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

Dar una explicación del juego International Superstar Soccer hubiera sido un poco repetitiva, porque este juego ya es más que conocido. En lugar de hacer esto, decidimos hacer una guía para que puedas moverte a través de las pantallas sin ningún problema. Esto es con el objetivo de que no te confundas, ya que con tantas pantalla e íconos que trae el juego, es muy fácil que te pierdas cuando quieres empezar a jugar. También lo hicimos porque el instructivo, a pesar de que está en español, está en una versión un poco rara (quién sabe, tal vez sea el español del futuro), con sólo ver la parte de atrás de la caja, uno se da cuenta de ello. Pero qué bueno que esté en español, eso quiere decir que se está tomando en cuenta más y más el mercado latino, pero ojalá que para la próxima, nosotros podamos meter nuestra lengua para hacer la traducción.

pantalla 1

OPEN GAME

Esta opción te permite participar en un juego amistoso.

Elige cómo van a organizarse tus amigos y tú para jugar.

pantalla 3

Aquí seleccionas al equipo que vas a controlar durante el juego.

pantalla 2

pantalla 5

Ahora elige uno de los 5 estadios del cartucho.

pantalla 4

Esta pantalla te sirve para que elijas la condición física del equipo, cuántos jugadores va a haber en la cancha (de 7 a 11) y el nivel de tu portero.

pantalla 6

Esta pantalla te presenta 8 opciones más:

1 MEMBER

pantalla 7

En esta pantalla te van a aparecer 4 íconos.

- Para terminar con esta opción.
- Haces substituciones.
- Esta te sirve para ver quién va a cobrar los tiros libres, los tiros de esquina y los penales.
- Para resetear los cambios que hayas hecho.

2 FORMATION

Aquí ves qué onda con la distribución de los jugadores en la cancha.

pantalla 8

Salir de esta opción.

Elige una de las 16 formaciones que hay.

Aquí colocas a cada jugador en una posición más específica del campo.

Con este ícono mueves a todos los defensas, a los medios o a los delanteros hacia adelante o hacia atrás en su zona de acción.

Te sirve para que elijas a los jugadores de la defensa (o del centro) que quieras que se unan al ataque.

2

Aquí le asignas una tarea más específica a cada jugador, por ejemplo, puedes poner a un delantero a que centre el balón a otro jugador, cada vez que le llegue.

Reseteas los cambios que hayas hecho.

Este ícono te explica cada una de las tareas de la opción de la derecha (la de arriba).

Aquí lees tus datos del Controller Pak.

Con éste grabas tus movimientos en el Controller Pak.

3 STRATEGY

pantalla 9

Siempre es bueno tener preparada una jugada de pizarrón.

Salir de esta opción.

Colocas en los botones de la unidad C, las jugadas prefabricadas como la trampa de fuera de juego.

Aquí pones si quieres tener 1 ó 4 jugadas prefabricadas.

Con ésta prendes o apagas las letritas que indican qué jugada estás realizando. De preferencia apágalas para que tu rival no se entere, aunque contra el CPU eso no importa.

Aquí obtienes la información correspondiente a cada jugada.

Reseteas los cambios que hayas hecho.

4 PLAYER

Ver pantalla 2

6 CONTROLLER

Elige la configuración de tus botones aquí. También está la explicación de cada movimiento.

pantalla 11

5 MARKING

Aquí llevas a cabo los ajustes de marca personal.

pantalla 10

7 CONFIG.

pantalla 12

Las condiciones del clima y la posición de la cámara las ajustas aquí mismo.

GAME START

pantalla 13

Es la pantalla previa al juego.

P.K.

Aquí puedes entrenar los penales.

Ver pantalla 2 → Ver pantalla 3 → Ver pantalla 4 → Ver pantalla 11

Selecciona el orden en que los jugadores van a tirar los penales. Esta es la pantalla previa al juego.

pantalla 14

INTERNATIONAL

Esta opción es un torneo pequeño comparado con la Liga Mundial.

Ver pantalla 2

pantalla 15

Selecciona al equipo que vas a utilizar durante todo el campeonato.

pantalla 16

pantalla 17

Estas son 2 pantallas antes de que comiences tus cambios. La 2a. te muestra los partidos que se van a llevar a cabo junto con el tuyo.

Ver pantalla 6 y todas las opciones.

Ver pantalla 13

SCENARIO

Esta opción te presenta diferentes situaciones donde tienes que ayudar al equipo a ganar bajo presión.

Aquí seleccionas uno de los 16 escenarios que trae el juego. Debajo de cada número hay unas estrellitas que indican la dificultad del juego. En la parte inferior de la pantalla, está la descripción de tu misión.

pantalla 18

Ver pantalla 6 y todas sus opciones.

Ver pantalla 13

WORLD SERIES

¿Quieres ser el mejor jugador del mundo? Juega en esta opción y gana el mundial, para que demuestres tu potencial.

Ver pantalla 2

Ver pantalla 15

Aquí podrás ver la presentación de los partidos que se llevarán a cabo, para ver qué equipo es el mejor del mundo.

pantalla 19

Ver pantalla 13

Ver pantalla 6 y todas sus opciones.

TRAINING

Para que puedas disfrutar mejor el juego, necesitas practicar las diferentes situaciones que se podrían presentar. Esta opción te permite hacer esto de una forma muy fácil.

Ver pantalla 15

Escoge una de las 3 opciones de entrenamiento. Abajo está la explicación de cada una de ellas.

pantalla 20

OPTION

Aquí encontrarás más opciones que trae el juego.

Game Config.

Aquí eliges la duración del juego, el nivel de dificultad, las reglas y hasta qué tipo de tiempo extra quieres, si son 2 tiempos o hasta que caiga el gol de oro.

Return

Regresar al menú principal.

Edit Name

Cambia el nombre de los jugadores, por los que tú quieras.

Create Player

Aquí puedes crear a un jugador como quieras.

Elige qué posición va a jugar.

Dale un nombre a tu pesonaje.

Graba a tu jugador en 1 de los 16 registros que tienes.

Aquí puedes aumentar sus habilidades. Selecciona las que más se adapten a su posición, para que te rindan los puntos.

Elige la cara de tu jugador.

Team Reg Player

Aquí metes al jugador que creaste, en un equipo.

Delete Player

Si tienes un personaje que está ocupando espacio innecesario en tu Controller Pak, bórralo usando esta opción.

pantalla 21

Esta pantalla es casi igual a la pantalla 6, sólo que presenta 4 opciones (ver pantallas 7, 8, 11 y 12). Al seleccionar START, comenzarás el entrenamiento.

DATA LOAD

Aquí puedes leer los datos de tu Controller Pak que más te convengan.

SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

A continuación tenemos unos cuantos códigos para este sangriento juego. Tal vez lo siguiente ya lo habrás oído en varias ocasiones, ¡pero es cierto! Estos códigos le quitan absolutamente todo el chiste al juego, así que úsalos sólo cuando lo consideres necesario.

Cheat Menu

Comienza o continúa un juego en cualquier modo (Normal o Deathmatch) y en cualquier momento presiona Start para poner Pausa. Una vez que aparezca la pantalla de Pausa, presiona los siguientes botones rápidamente:

Si lo haces de forma correcta, abajo de las opciones ya existentes, aparecerá una nueva de nombre "Cheat".

Si entras a este menú que acaba de aparecer, verás que hay 2 pantallas (Cheat y Collect) con opciones que no se pueden elegir. Dentro de las pantallas indicadas, realiza las siguientes secuencias para activar las opciones.

Cheat Menu

God Mode

Al activar este modo serás nada más y nada menos que invencible. En la pantalla de Cheat Menu, presiona la siguiente secuencia:

Clipping

Este es el más raro de todos los Cheats, pues te permite caminar a través de las paredes; el problema es que es muy fácil que luego te quedes atorado por ahí. En la pantalla de Cheat Menu, presiona la siguiente secuencia:

20 veces

Visit

Qué nombre tan raro para la opción de selección de escena. Cuando lo actives podrás elegir la escena con el 3D Stick y para activarla, tienes que presionar Start. En la pantalla de Cheat Menu, presiona la siguiente secuencia:

Butcher

La opción de Butcher te ahorra muchos problemas, pues una vez que lo activas, lo seleccionas con el cursor y presionas Z o A, morirán todos los enemigos de esa escena automáticamente. En la pantalla de Cheat Menu, presiona la siguiente secuencia:

Health

Este código te recupera toda tu energía, cuando lo actives sólo dirige el cursor hacia esta opción y presiona el botón Z o el A para recuperar tu energía. En la pantalla de Cheat Menu, presiona la siguiente secuencia:

Collect

All Keys

Al activar este código, obtendrás todas las llaves de la escena en la que te encuentras. Sólo funciona en la escena en la que lo activaste y si la pasas tendrás que hacerlo nuevamente. En la pantalla de Cheat Menu, presiona la siguiente secuencia:

All Artifacts

Cuando actives este código, lo seleccionas con el cursor y presionas Z o A, obtendrás todos los artefactos mágicos que te ayudan (45 de cada uno). Si se te terminan, podrás obtener más repitiendo los pasos anteriores. En la pantalla de Cheat Menu, presiona la siguiente secuencia:

All Weapons

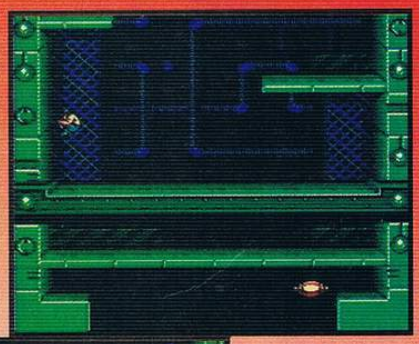
Tal como su nombre en inglés lo sugiere, con este truco contarás con todas las armas que puedes adquirir con cualquiera de los 3 personajes (las cambias presionando los botones C Izquierda o C Derecha). En la pantalla de Cheat Menu, presiona la siguiente secuencia:

Puzzle Items

Al activar este código, obtienes todos los Puzzle Items, que como sabes, son muy importantes para entrar a las áreas secretas que contiene este título (recuerda que para seleccionar un Item tienes que mantener presionado el botón Z y entonces presionar C Derecha o C Izquierda). En la pantalla de Cheat Menu, presiona la siguiente secuencia:

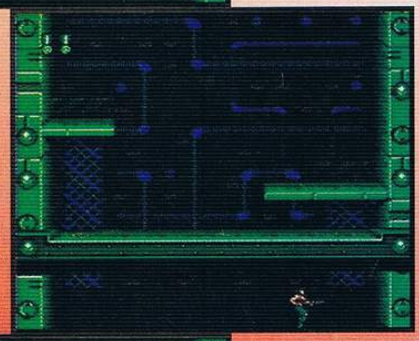
Algo muy chistoso que pasa con este título, es que si activas una opción (por ejemplo, la de God Mode) y después de eso grabas tu juego en un Controller Pak, apagas el N64 y reinicias después, el menú de Cheat Mode habrá desaparecido, pero las opciones que hayas activado permanecerán así.

SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

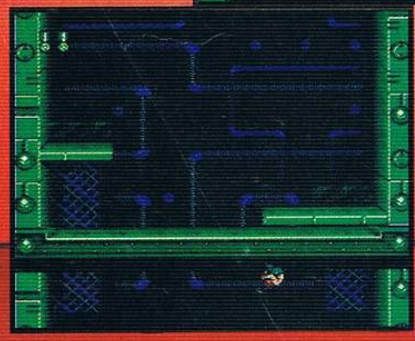


En la escena 4, llega hasta la plataforma que sube automáticamente y cuando te subas a ella, baja

inmediatamente presionando Abajo y A. Si eres rápido la plataforma se irá sin ti. Ahora, cuando la



pantalla esté a punto de "comerte", saltar y caeras en "algo" que te sostendrá y te permitirá



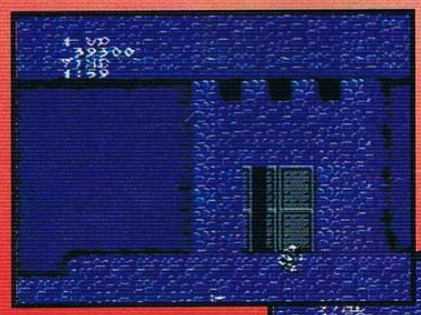
volver a saltar para alcanzar la plataforma.

Al final de cada escena, puedes tomar la llave que cae de la parte de arriba y además de ayudarte a abrir la puerta que te lleva al siguiente nivel, té da la armadura si es que la perdiste. Ahora, si al momento de que esté cayendo ésta te

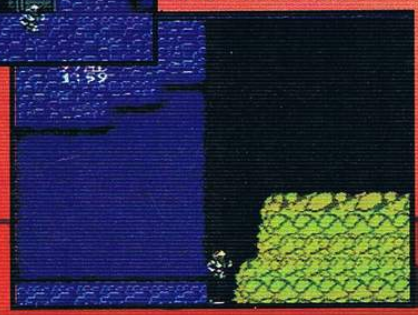
sitúas debajo de ella agachado, el personaje no entra a la puerta y tienes la oportunidad de saltar

hacia la izquierda (salta mientras sigues agachado). Al caer, el personaje se dirigirá a la puerta que

ahora está parcialmente fuera de la pantalla y que al estar totalmente visible se verá mal puesta.



Si esto lo haces en el nivel 3, el personaje comenzará a caminar hacia la derecha y no se detendrá, además de que



comenzarán a salir pedazos del siguiente nivel.

DIVIERTETE CON

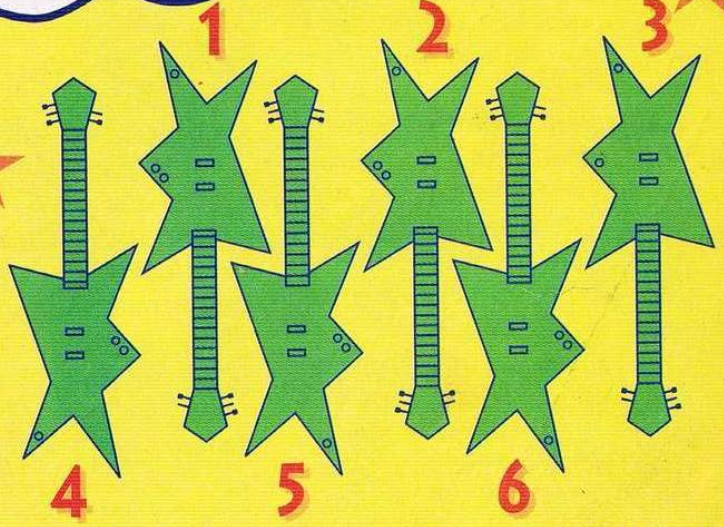
Nestlé

Nesquik

¡TOMARLO DESPACIO, IMPOSIBLE!

COLORÉAME Y DISFRUTA EL DELICIOSO SABOR A CHOCOLATE NESTLÉ.

TÓMATE UN DELICIOSO NESQUIK Y DESCUBRE LAS DOS GUITARRAS IGUALES.



SOLUCION: LA UNO Y LA SEIS.

ESCRIBE TUS DATOS PERSONALES Y ENVÍALOS CON UNA ETIQUETA DE NESQUIK Ó UN DIBUJO DEL CONEJITO QUICKY, AL A.A. 94455 DE SANTA FE DE BOGOTÁ. ¡A VUELTA DE CORREO RECIBIRÁS UNA SORPRESA!

CLUB Nintendo® RESPONDE

Hola "Friends" de Club Nintendo, quiero decirles algo, me gusta mucho su revista (resumí lo que pensaba), tengo unas dudas que quiero que me respondan:

1. En el Mario Kart 64, ¿para qué sirve el premio que cuelga de un globo en el Luigi Raceway?
2. ¿Cuánto ganan ustedes?

EDISON DIAZ NAVARRETE
Colombia

Con respecto a tus preguntas, aquí te van las respuestas:

1. El premio que obtienes al tocar el globo que está en Luigi Raceway es un Spiny Shell y aunque es muy difícil, sí se puede sacar (obviamente hay que saltar para tomarlo).
2. El que más gana y menos hace es Ace (para variar), yo en cambio gano muy poco y trabajo más que nadie (no, es broma esta respuesta).

Agradezco sinceramente tu carta.

Ryo

Tengo una gran duda, ¿para cuándo estará listo el juego Banjo-Kazzoie?
Espero que publiquen mi carta.

ALBERTO RODRIGUEZ
Venezuela

Si tu interés por este juego es igual de grande que el de nuestros miles de seguidores que nos lo hacen saber a través de sus cartas, te podré decir cuando saldrá este título, de lo contrario no te informaré de nada (no, es una broma). Aunque la noticia no sea muy de tu agrado, debo comunicártela de todas formas: Banjo-Kazzoie tiene una fecha de introducción al mercado para el 16 de Marzo de 1998 (no se te ocurra romper la revista ni arrancar esta hoja, no es culpa mía) y creo que muchos de nosotros (sobre todo Ace) están con pena por este hecho, pero debo recordarte que es mejor esperar a que salga un buen juego al mercado y no presionar para que lo lancen sin terminarlo definitivamente.

Ryo

Por favor, ¿me podrían dar direcciones para Internet de videojuegos, aparte de las ya publicadas en una edición anterior?.

JAIME LOPEZ V.
Colombia

Muy bien amigo, debido a la gran cantidad de cartas que nos llegan a diario a nuestra Editorial, he decidido compartir con ustedes algunas direcciones de Internet que tienen relación con el tema de los videojuegos (ya que este mes estoy más amable que de costumbre), así que conéctate a la red e ingresa las siguientes:

http://www.acclaimnation.com

http://www.enix.com

http://www.titussoftware.com

Si realmente estás interesado en este tema, los Links que encontrarás en estas direcciones, te ayudarán aún más.

Ryo

¿Saldrá algún juego de las series japonesas Dragon Ball, Caballeros del Zodiaco o Super Campeones para N64? ¿Por qué a veces dicen que no hay juego para Super Nintendo y al costado publican la foto en la sección Dr. Mario?

GUSTAVO ORTIZ M.
Venezuela

Con respecto a lo primero, hasta ahora no tenemos información de que Bandai (que fue quien sacó los juegos de Dragon Ball para SNES o Super Famicom) ni cualquier otra marca se proponga sacar algún juego de Dragon Ball o de Super Campeones (Captain Tsubasa) para N64, ahora con respecto a si va a haber juego de los Caballeros del Zodiaco,te puedo practicamente asegurar que no habrá ninguno, ya que esta serie dejó de emitirse en Japón hace ya 10 años, lo cual hace muy difícil que salga algún juego ni en Japón ni en América (aunque Ryo siga molestándonos con su famosa frase: Dame tu fuerza, Pegaso). Con respecto a tu otra duda, lo que queríamos decir en esa ocasión es que dicho juego no existe para el SNES, pero sí para el Super Famicon, que es, como ya dijimos en alguna ocasión, algo así como un "pariente lejano" del SNES.

Ace

Hola, queridos amigos de Club Nintendo, somos tres amigos "ultra" fanáticos del N64 (y SNES por supuesto). Esta es la primera vez que les escribimos y tenemos algunas dudas:

1.- ¿Por qué dieron tips de Meteo Asteroids Field y luego de Sector Y Combat Zone en adelante?

2.- ¿Por qué dijeron que se visualizará en el radar al enemigo en Venom siendo que "no" se utiliza All Range Mode?

3.-¿Se puede sacar la otra opción de V/S con alguna clave para Star Fox 64?

SERGIO BAUTISTA C.
Colombia

Agradezco mucho su carta fanáticos amigos (es lo menos que puedo hacer). Basta de introducciones y aquí van sus respuestas:

1.- Lo que queríamos dar en esa ocasión eran tips del camino difícil de Star Fox 64 pero aprovechamos la ocasión para enseñar uno de los dos Warps existentes en este juego, el cual se obtiene precisamente en el Meteo Asteroids Field (el otro es el que va del sector X al sector Z).

2.- Lo que sucede es que si te vas por el camino fácil, es decir por la derecha, al llegar a Venom jugarás una escena en la que, tal como nos dices, no se utiliza All Range Mode. En cambio cuando te vas por el camino difícil, es decir, pasando por Area 6, al llegar a Venom jugarás contra Star Wolf, y, esta vez, si jugarás en All Range Mode.

3.- Para ser sinceros, no sabemos si existe o no esa clave, sin embargo puedo decirte que, para sacar al Tanque en versus no es necesario sacar medallas en todas las escenas, sólo basta con conseguir la medalla en Venom. La otra opción de versus consiste en poder elegir a los personajes de Star Fox sin vehículo, sólo con un arma en su brazo, para poder acceder a esta opción debes conseguir en Expert la medalla de Venom.

Ace

Y NO OLVIDES ENVIARNOS TUS PREGUNTAS, TRUCOS Y SUGERENCIAS A:
REVISTA CLUB NINTENDO
Mundo de Nintendo
Avenida 7 Nº 120 A - 13
Santafé de Bogotá, Colombia
REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL BLOQUE DE ARMAS
Final Av. San Martín con final Av. La Paz
Caracas, Venezuela

Y EN NUESTRO PROXIMO NUMERO

DIDDY'S KONG RACING
GOLDENEYE 007
MISCHIEF MAKERS
MYSTICAL NINJA
BOMBERMAN 64
QUEST 64
KEN GRIFFEY JR.

¡GRAN POSTER DOBLE: GOLDEN EYE 007 / MARIO KART 64!

¡El Secreto del Poder!

Y TODAS LAS SECCIONES DE SIEMPRE: DR. MARIO, S.O.S., EXTRA, TIPS, CLUB NINTENDO RESPONDE, ETC.

¡NO TE LA PIERDAS! APARECE TODOS LOS MESES

Diviértete sin frenos en:

videoplay

Te trae lo mejor!

Corriendo LA VUELTA AL MUNDO a más de 200 Kms./H.

cortesía

distruta 3 fichas gratis

Nombre _____

Dirección _____

Tel _____

Ocupación _____

D.I. _____

Edad _____

PROMOCION VALIDA HASTA EL 30 DE NOVIEMBRE DE 1997

Japón

Alemania

Africa

Egipto

Hawai

LA VUELTA AL MUNDO

Cruis'n WORLD

México

China

Rusia

Nueva York

Miami

Australia

París

Roma

Con Cruis'n World tendrás la posibilidad de correr y competir contra otros tres pilotos desde México hasta la gran muralla china pasando por Inglaterra, Estados unidos, Alemania, Rusia, Francia, Hawai, Africa, Australia, Egipto. !VEN! sube a uno de los 12 autos que tienes a disposición, prográmalo manual o automático y lánzate a competir conduciendo a más de 200 Km./H; en 2 ruedas; con turbo propulsión y con la música que más te gusta. Todo esto porque.

videoplay Te trae lo mejor!

BOGOTA CENTRO: •Cra. 10ª 19 - 69 •SUR: Cll. 37 77A - 31 sur •Cra.20 15 - 19/21/25 sur NORTE: •Unicentro Local 274 •Andino Local 308 •Bulevar Niza Local 310 •C.C. Cedritos Local 216 • Cll. 53 25 - 79 CALI • Cra. 1n . 66n - 70 L. 104 C.C. Calima IBAGUE •Cra. 3 12 -19 • CARTAGENA • Av. San Martin Cra. 2 6 - 40 • BARRANQUILLA • Cra. 46 82 - 230 L. 5/6 SANTA MARTA •Cll. 17 6 - 43 Cine Bolivar • MANIZALES • Cll. 23 22 - 41 • MEDELLIN •Cra. 66B 36A - 76 • CUCUTA •Av. 0 10 - 50 BUCARAMANGA •Cra. 15 34 - 72 • SINCELEJO • Cra. 20 21 - 31

dEJa quE
Nintendo®
te ConTAgiE
cON SU
LOCURA
NINTENDO 64
JUEGA DURO!
MAKROGAMES Ltda.
Distribuidor Autorizado para Colombia
MAKROGAMES LTDA. Av. 7 No. 120 A 13 Tel.: 612 4967 SANTA FE DE BOGOTA, COLOMBIA
Puntos de Venta: BOGOTA Mundo de Nintendo tel.: 6124845; Casa Estrella Unicentro &
Galerías. CALI: Super Ley. MEDELLIN: Super Ley; Galerías San Diego y Obelisco; TUNJA: Wifer;
NEIVA: Mundo de Nintendo.